LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

[strider 2]
anteprima
esclusiva

GENNAIO
2000
L.7.500
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

SPED. IN ABB POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

[recensiti]
chrono cross
medal of honor

[in anteprima]
evergrace (ps2)
spiderman
panzer front
toy story 2
rollcage extreme

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.

Sexy Memory Card

MC 200
1MB COLOR

"svela il piacere" di giocare

Killer fiocca collezionami...!

- Compatibile Sony Playstation™
- 15 blocchi di salvataggio
- Alta velocita' di accesso
- Alta efficienza
- Facile da trasportare

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC™ ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1 (BG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
SELENE CITTA' NEGOZIO
Viale Prealpi Erba (CO)

BABY PARK
Via Cesarea, 85R Genova (GE)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCILAE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerlone, 12-14 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinesello Balsamo (MI)
DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)

IPER ORIO
Via Portico, 71 Orio Alserio (BG)
GISEL GIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Alpina Cunnese, 2 (GE)
ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausana (SS)
G.G. INFORMATICA
Via S. Eurosia 12, Cesano Maderno (MI)

GIOCHI GARDEN
C.so Sempione, 33
Gallarate (VA)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. Dimezzopiano, 25G/H
Gubbio (PG)
CHARISMA
Via Castello 6, Desenzano del Garda (BS)

Carrefour Italia
CENTRO COMMERCIALE emmezeta MERCATONE ZETA
MediaWorld
PERGIOCO
EUROMERCATO

YAMAHA SLIDER E' MAIN SPONSOR B SIDE PLANET

FAI COME I FRATELLI KRATTER, CAMPIONI DI SNOWBOARD DELLO "SLIDER TEAM YAMAHA": VOLA DAL CONCESSIONARIO YAMAHA PER VEDERE IL NUOVO SLIDER. PER TE C'E' UN'OCCASIONE STRAGIUSTA: QUESTI SUPERACCESSORI ORIGINALI COMPRESI NEL PREZZO SE ACQUISTI SLIDER ENTRO IL 31 GENNAIO 2000.

1. CUPOLINO
2. FINALI MANUBRIO IN ERGAL ANODIZZATO
3. PROTEZIONI LATERALI "CARBON LOOK"
4. "SCHELETRO SCUDO PARAGINOCCHIA"
5. COPRISELLA BICOLORE
6. KIT BULLONERIA IN ERGAL ANODIZZATO

*L. 3.330.000 CON ECOINCENTIVI YAMAHA SULLA ROTTAMAZIONE.

3 YEARS euro service 3 anni di garanzia e di europ assistance Chiedi al Concessionario le condizioni. Gli indirizzi sono sulle Pagine Gialle. PAGINE GIALLE Yamaha sceglie lubrificanti ADVANCE

YAMAHA

DAI CONCESSIONARI YAMAHA
E' ARRIVATO

SLIDER

CON 6 SUPERACCESSORI
COMPRESI NEL PREZZO'.

MEGLIO VOLARE.

SLIDER

FREESTYLE ATTITUDE.

Sommario

N°66 - Gennaio 2000

18

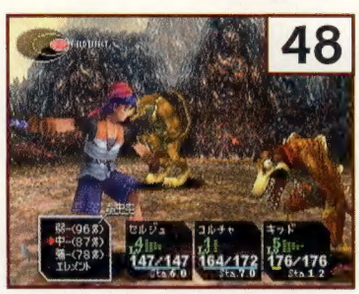
PREVIEW

Evergrace (PS2)	20
Panzer Front	26
Rollcage Stage 2	24
Spiderman	23
Strider 1 & 2	18
Toy Story 2: Buzz L. to the Rescue	22

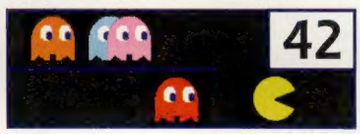
20

REVIEW

24 Ore di Le Mans	72
Action Man	90
Bass Landing	93
Chrono Cross	48
Expendable: Millenium Soldier	56
Football Manager 2000	70
Jeff Wayne's War of the Worlds	80
Knockout Kings 2000	64
Lego Racers	91
Marvel vs Capcom	62
Medal of Honor	54
Motocross Championship	74
NASCAR 2000	78
NBA Showtime	66
NHL Faceoff 2000	68
Perfect Performer	93
Reel Fishin'	82
Renegade Racers	76
SaGa Frontier 2 (PAL)	50
South Park	84
South Park: Chef's Luv Shack	86
South Park Rally	88
Space Invaders	83
Star Ixiom	92
The Next Tetris	90
Thousand Arms	92
Tomba! The Wild Adventures	60
Tomorrow never Dies	52
Worms Armageddon	91
Xena: Warrior Princess	58


48

54


42

PLAYGROUND 08

Mensile di dialettica videoludica. Spazio alle opinioni dei lettori.

PLAYFAQ 12

Frequently asked questions. Le risposte ai quesiti più ricorrenti.

PLAYWORLD 16

Tutte le ultime novità all'interno del mondo PlayStation.

BIG IN JAPAN 28

Una panoramica totale su ciò che accade nel Paese del Sol Levante.

OUTER WORLDS 32

La rubrica dedicata a tutto quello che non è PlayStation.

PLAYNET 38

Dial-up Networking: PSTN vs ISDN. Seconda tappa verso l'*online gaming* con PS2...

RETROGAMING 42

L'epopea di Pac-Man. Come una pallina gialla ha cambiato il mondo dei videogiochi.

VISUALITY 56

Colpo di scena. La rubrica che tutti conoscevate come **Visuality** cambia nome per conformarsi al suo nuovo obiettivo: offrire una descrizione il più possibile dettagliata di tutte le fasi di sviluppo di un prodotto videoludico, dalla pre-produzione (*concept design, storyboarding, character design, level design*) alla produzione (programmazione, animazione, interfacce di controllo, suono e musica), alla post-produzione (*testing, marketing, packaging*).

SUPERTRIX 94

Trucchi, *cheats*, gabole, codici, *password* e imbrogli vari.

MBF TODAY 96

Available around the world. Al di là del videogioco.

PRIMO PIEDE 98

Il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

È IL NUMERO DI GENNAIO 2000 QUESTO? SIAMO DAVVERO A CAVALLO FRA SPAZIO *1999* e *2001 Odissea nello Spazio*? Il mitico 2000? Chi di noi non ha vissuto l'attesa di questa data con enorme eccitazione? Nati dopo le Guerre Puniche, l'Impero Romano, la Rivoluzione Francese, la Seconda Guerra Mondiale e il '68. Cresciuti lontani dalla sofferenza e dalla povertà, in un periodo solare per la scienza, sotto lo sguardo dei satelliti, e con l'impronta di Armstrong ancora fresca sul suolo lunare. Guardavamo al 2000 come l'era dei viaggi interplanetari Valtur, delle abitazioni lunari a mutuo agevolato, delle basi spaziali con le porte che fanno *psss... psss...*, dei computer intelligenti che amano e odiano.

Che delusione il 2000. È appena cominciato, e già mi ha deluso. **ISS Pro Evolution** non è ancora uscito, su questo numero di **SPC** non troverete recensito **Gran Turismo 2**, ma soprattutto non s'è verificato niente di quanto la filmografia e i racconti degli anni '70/'80 ci hanno fatto credere, imprimendo nel nostro immaginario stereotipi del futuro un filino avanguardisti. E noi quindi qui, a bestemmiare per un computer che fa i capricci, un sistema operativo instabile, un server di posta occupato (ah, mi scusi), una bolletta che aumenta ed una banda che si affolla.

Per fortuna c'è Sony. PlayStation2 è destinato a diffondere le connessioni a larga banda fra i consumatori. Non lo dico io, ma Kaz Hirai (vedi **PlayWorld**). Per il 2001 saremo tutti pronti al grande salto, assicura Sony, e PlayStation2 sarà il Napoleone della rivoluzione digitale. Manca poco e poi scaricheremo in pochi minuti interi giochi dalla rete, giocheremo *online* scambiandoci battute via microfono o smorfie via *WebCam*. Collegheremo un registratore digitale alla presa telefonica per riversarci brani musicali, faremo amicizia scambiandoci *memory stick*.

Sarà bellissimo... a patto che il *millennium bug* non mandi in crisi il pianeta, soprattutto il suo sistema di comunicazioni (anche perché l'Italia è ai primi posti nella classifica mondiale dei Paesi meno preparati al grande baco). Pertanto non sono certo che questo editoriale giunga a destinazione. In ogni caso, buon anno a tutti (comunque ve lo siate immaginato).

Marcello Cangialosi
morfeus@tin.it

UN'AGGIUNTA-LAMPO (MA DOVEROSA) A QUANTO DETTO DA MARCELLO. LA VERSIONE finale di **Gran Turismo 2** è arrivata in redazione proprio in chiusura di numero (insieme ad altri titoli come **Perfect Striker** e **Fighting Force 2**). Ci siamo quindi posti l'annoso interrogativo: recensire il titolo più atteso dell'anno in un paio di giorni o testarlo a fondo e proporre la *review* sul numero di febbraio? Sono bastati due nanosecondi per decidere la risposta.

Buon anno a tutti i lettori e gli inserzionisti di **SPC** e che la scena raffigurata nella foto sottostante possa diventare al più presto una realtà per tutti voi (e anche per noi ;-)).

Simone Crosignani
scrosignani@futura-ge.com

Questo numero di **SPC** è dedicato ad Aragon. Con empatia.

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DIREZIONALE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
TELEFONO: 02/665261 - FAX: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	PAOLO REINA
COORDINAMENTO EDITORIALE	MASSIMILIANO ANTICOLI
CONSULENZA EDITORIALE	SIMONE CROSIGNANI
CONSULENZA TECNICA	MARCELLO CANGIALOSI
REDAZIONE	PAOLO CARDILLO
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	SIMONE CROSIGNANI
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	CRISTOPHE KAGOTANI
UFFICIO TRAFFICO	BARBARA VARISCO

HANNO COLLABORATO:
ADRIANO AVECONE, IGOR BERZI, MATTEO BITTANTI, DIEGO CORTESE, IVAN FULCO, FRANCESCO MATARRESE, ERIK PEDE, FABRIZIO PEDRAZZINI, FABIO E MARCO RAVETTO, MASSIMO ROVATTI, MATTEO TENCA, STEFANO ZURLINI

PUBBLICITÀ
PUBBLICITÀ DIRETTA GRUPPO FUTURA
LAURA MENEGHIN - TELEFONO: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

ABBONAMENTI
UFFICIO ABBONAMENTI GRUPPO FUTURA
TELEFONO: 02/66526213
(DALLE ORE 9 ALLE 12:30)
FAX: 02/66526300
(I VERSAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI SUL CCP N°38805206)

STAMPA
TIBER - BRESCIA

FOTOLITO
DTP - BRESSO (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - VIA BETTOLA 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

PlayGround

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

GENTILE MORPHEUS, SONO MARCO Gasparrelli di Foggia. Se ricordi ti ho scritto circa una settimana fa riguardo **Resident Evil 3** e le sue copie pirata. Sicuramente saprai della tragedia che ha colpito Foggia la notte del 11 novembre scorso. Dico sicuramente perché la notizia del crollo del palazzo di Viale Giotto è rimbalzata da un angolo all'altro del globo.

Ecco, a questo punto non so più come continuare. Nella scorsa *e-mail* (scusami se ne hai ricevuta più d'una nello stesso momento ma mi sono impasticciato con l'*Outlook*) ti portavo a conoscenza del mio legame con Enzo "Aragon" Iammarino, il mio carissimo cugino-fratello col quale molte volte hai avuto l'occasione di dibattere sulle pagine della nostra rivista preferita.

Purtroppo Enzo non è più tra noi. In quel maledetto palazzo c'era anche la sua abitazione nella quale sono cresciuto con lui per oltre 15 anni. La sua famiglia è stata la mia e lui il fratello che non ho mai avuto. Ma nella notte di giovedì scorso 25 famiglie, inclusa la sua, sono state letteralmente cancellate dalla faccia della terra. Sì, perché l'intero condominio di sei piani non esiste più. Spazzato via in meno di 20 secondi.

Ma la cosa più assurda è che il corpo di Enzo, insieme ai corpi di altre tre persone, non è stato più ritrovato. Tutti pensiamo che quel maledetto incendio che sin dall'inizio si è sviluppato sotto le macerie, raggiungendo temperature ben oltre i mille gradi, abbia potuto consumare quei corpi definitivamente.

Perciò anche dopo i funerali di Stato (dove lo Stato non c'entrava niente) lo strazio per i parenti continua ancora in attesa di sapere cosa ne è stato di Enzo.

Perdonami se da emerito sconosciuto quale sono ti ho voluto rendere partecipe di ciò che provo. Ma ho notato quanto Enzo abbia particolarmente colpito la tua attenzione leggendo le tue risposte alle sue lettere. Tra di voi si era creato quel *feedback* di cui lui, così orgoglioso, ne parlava con tutti facendoci una testa così... I videogiochi sono sempre stati la sua passione, da piccolo mi ha contagiato facendomi conoscere quella scatoletta chiamata C-64 e da allora le nostre esistenze di videogiocatori si sono intrecciate. Ringrazio lui se oggi ho una PlayStation in cameretta!

Egregio Morpheus, ti ho scritto questa mia per chiederti, se ti è possibile anche con una sola frase, ricordare sulle pagine della rivista una persona che con tutti noi lettori di **SPC** aveva in comune la sana e profonda passione per i "giochini elettronici" con i quali siamo letteralmente cresciuti.

Una persona profonda e sensibile che con i suoi pregi ed i suoi difetti è stata un punto di riferimento della mia vita e che della mia vitaè parte integrante, per sempre e da sempre. Ti ringrazio,

Marco Gasparrelli
Via e-mail

Spero che la pubblicazione della tua lettera, caro Marco, sia sufficiente a ricordare Enzo. Non chiedermi di mettere il dito nella piaga scrivendo parole di conforto. Di fronte alla morte si può solo restare in silenzio. E' la cosa più sensata da fare. Accusami pure di insensibilità o vigliaccheria, ma so che se esprimessi il cordoglio mio e di tutta la redazione di **SPC** (e con essa di tutto il Gruppo Futura), finirei per recitare un copione di banalità circostanziali che Enzo non merita affatto.

Sullo scorso numero di **PlayGround** ho pubblicato due sue missive (una firmata Enzo Iammarino, l'altra con lo pseudonimo di Aragon) inviatemi il 4 novembre, a pochi giorni dal crollo. Bastino quelle (e le precedenti) a ricordare ai lettori chi fosse, o meglio, chi fosse l'Enzo videogiocatore. Il ricordo dell'Enzo uomo preferisco lasciarlo a chi lo ha conosciuto. A Claudia, in particolare, che abbraccio con affetto.

CIAO, HO LETTO IN PLAYGROUND DI SPC65 le dispute fra PC e console. Personalmente possiedo un PC P2 400 con una Matrox G200 e l'ho acquistato un anno fa, essenzialmente per giocare. Quasi tutti i miei amici avevano la PlayStation e ne erano fieri, ma io non la volevo, non volevo lasciarmi convincere a passare a una console, anche se la differenza di prezzo era notevole. Dopo un anno di utilizzo davvero goduto del mio PC, mi duole dover ammettere che le console hanno qualcosa in più, ma non ne sono ancora pienamente convinto. È indiscutibile che aggiornare l'*hardware* PC per i videogiochi è decisamente oneroso e spesso poco soddisfacente, tuttavia una domanda mi rimane insoluta: perché, per esempio nelle conversioni da PS a PC non vengono sfruttate le maggiori risorse di quest'ultimo? Tuttavia l'*hardware* di una Playstation fa sorridere anche un PC già anzianotto come il mio. Nella conversione di **Final Fantasy VIII**, ad esempio, si sono limitati a convertire il codice PS a quello comprensibile al PC. [...] Ho sentito, per esempio, che **Sega Rally 2** può girare su Dreamcast, che ha risorse decisamente superiori alla Play, con una risoluzione massima di 800*600, cosa che per un PC è usuale. Secondo me rappresenta un limite anche il dover sviluppare i giochi in ambiente *Windows* - che non è certo il buon sistema operativo che molti credono - ma questa è sicuramente un'esigenza di mercato, visto che tutti lo utilizzano: vorrei vedere se uno non espertissimo di computer riuscisse a configurare con facilità un SO come Linux!

Un'ultima considerazione la faccio sulla PlayStation2: quando se ne è sentito parlare le prime volte mi sono stupito, ma se uscirà verso la fine di quest'anno vorrei chiederti se sarà ancora così tecnologicamente innovativa. Contemporaneamente all'uscita della nuova console Sony dovrebbero già essere disponibili processori con frequenza vicina al GHz e schede grafiche con almeno 64MB di memoria *on board* e altri componenti multimediali avanzati. Spero che i produttori di videogiochi sfruttino appieno le potenzialità dei computer e che il maggior prezzo valga anche maggior prestazioni.

Quanto alla semplicità d'uso non c'è che dire, i PC sono difficili da utilizzare e creano spesso fastidiosi problemi. Io sono piuttosto competente e me la cavo bene, ma sicuramente chi non è un po' esperto trova delle difficoltà.

Atta82
Via e-mail

Le conversioni per PC di giochi concepiti per PlayStation servono a far soldi. In teoria si tratterebbe di cavalcare il successo commerciale ottenuto dal gioco X nel mercato console per allargarsi verso quello PC convertendolo. Ma sviluppare una conversione che sfrutti a dovere le potenzialità del personal computer costa troppo. Il notevole sforzo economico sostenuto per lo sviluppo della versione originaria non consente di tirare troppo la corda. Finanziandó *in toto* una conversione ad "alto livello" si rischia di andare in rosso. Meglio evitarlo semplificando e snellendo il più possibile la procedura. Un esempio? Il solo costo aggiuntivo di ridisegnare i fondali statici di **Final Fantasy VII** per adeguarli agli standard di risoluzione dei video PC, sembra sia stato insostenibile anche per Square.

L'ambiente Windows può essere un problema, dici. Può darsi, ma il vero problema nel settore PC sta nella sua anarchia tecnologica. Ognuna delle decine di schede grafiche montate sui PC vanta le sue capacità precipue, i suoi pregi e i suoi difetti, ogni PC ha una quantità di RAM variabile fra i 32 ed i 128MB (simili differenze interessano anche la memoria video *on board*), e soprattutto non tutti i PC hanno lo stesso processore. Dover considerare ogni configurazione cercando di offrire il massimo per ciascuna di esse, richiede tempo e soldi in un momento in cui di soldi si ha urgente bisogno.

Per finire, di certo la tecnologia PC ha il vantaggio di evolversi con l'evolversi della tecnologia elettronica in generale. Pezzo per pezzo un PC cresce, cambia, migliora, mentre l'*hardware* "chiuso" della console resta ancorata al passato. In virtù di que-

sta regola è indubbio che fra 5 anni i PC staranno a PlayStation2 come quelli di adesso stanno a PlayStation, ma non è detto che con le console della nuova generazione in giro, i PC riescano ad arrivare fino al 4° anno...

Dico questo dopo aver appreso alcuni dati interessanti rilasciati da Datamonitor a dicembre. Secondo la società di ricerca americana, i giocatori *online* arriveranno a 73 milioni (fra USA ed Europa) entro il 2004. Di questi, 48 milioni saranno possessori di console (circa il 65%), 28 milioni di PC. Un sorpasso notevole se si considera che oggi la quasi totalità dell'utenza accede all'*on-line gaming* esclusivamente dalla scrivania del proprio personal computer.

Continua Datamonitor: il numero di console sparse fra i mercati di Europa e Stati Uniti arriverà a 165 milioni per il 2003. Il mercato console fatturerà circa il 70% del fatturato complessivo dell'industria videoludica (del *software*). Per l'esattezza, su 17.2 miliardi di dollari, 12 deriveranno dal *software* console e 5.2 da quello PC. Sono solo numeri, ma fanno riflettere.

SALVE, O POTENTE MORPHEUS! SONO un lettore assiduo di **SPC** esattamente da un anno, ossia da quando ho messo le mani sulla mitica scatoletta grigia targata Sony. Non ho mai pensato di scriverti poiché gli argomenti trattati su **PlayGround** erano sì interessanti, ma non avevo in mente nessun motivo per dire la mia. Adesso ho finalmente deciso di scriverti alle 13.20, il 4/12/99 e con un raffreddore da primato. Il motivo di questa missiva è semplice: stamattina ho notato alla TV uno spot riguardante una console. Lo spot era trasmesso da una piccola emittente e mostrava i giochi contenuti nella suddetta console. Il prezzo era di 99.000 lire, i giochi erano 60 (più una cassetta da 20) e i *joypad* erano 2: uno moooolto simile a quello del Dreamcast, l'altro quasi uguale al Dual Shock. Ma veniamo al problema: i giochi. Ovviamente erano di basso livello, ma la cosa che più mi ha fatto andare in bestia erano i titoli! Nella console erano memorizzati 60 giochi, molto "anziani" ma famosissimi! Si poteva notare chiaramente: **Dr. Mario**, **Mario Bros.**, **Donkey Kong**, **Street Fighter**, **Space Invaders**, **Track & Field**, **Circus**, **Mr. Burger** ed altri titoli che io non conosco ma che sicuramente saranno stati un *must* alla loro epoca. Questi produttori di fanta-console non hanno violato leggi di *copyright* (forse sarebbe meglio girare la domanda al Pedrazzini)?

La grande "N" non può intraprendere per vie legali una causa per lo sfruttamento di immagine e per l'introduzione dei suoi giochi (secondo me senza autorizzazione) nella suddetta console?

Andrea "Kiappo" Chiappini
Zubix in Ultima Online
kiappo@libero.it

Quella roba di cui parli è un'offesa all'intelligenza del consumatore che videogioca. Ce ne sono a forma di PlayStation, Saturn, Megadrive *and more*, imbottite di giochi ridicoli descritti come il bugiardissimo "nuovissimo **FIFA '99** con grafica ad alta definizione!" o peggio col più ipocrita "il mitico Mario!".

E' un mercato abitato da poveracci, piccole aziende che si limitano ad importare pattume cinese/taiwanese, spacciandolo per quello che non è. Conforta il fatto che nonostante il loro prezzo ridicolo, le "console pacco" (spesso buggate) non sono neanche in grado di affacciarsi al mercato di massa. Probabilmente è per questo motivo che Sony, Sega e Nintendo lasciano correre. Può anche essere che ignorino addirittura il pericolo. Come biasimarli...

Personalmente non so dirti se i costruttori di queste amenità siano o meno in regola con le leggi sul *copyright*, ma se anche lo fossero (difficile da credere considerato lo squilibrio fra l'eventuale costo di acquisto dei diritti e il prezzo di vendita) andrebbero perseguiti per il brutto servizio reso alla comunità videoludica.

Di certo qualcosa di buono la ottengono: favoriscono l'avvicinamento della massa al videogioco (249mila lire non sono alla portata di tutti; 99mila si), ma credo sia una massa "sterile" quella che abbocca. Una massa che dopo un paio di mesi arriva a scegliere fra due alternative: abbandonare il videogame *tout court* perché "fa schifo", oppure innamorarsene, e passare a PlayStation perché "è meglio".

In entrambi i casi, le console che riducono il *retrogaming* a prodotto commerciale di bassa lega, hanno la peggio.

UN PAESE DI M*A: L'ITALIA.**
Tanta gente di m***a: gli italiani.
Una vita di m***a: la mia.
Altre vite di m***a: quelle delle (poche) persone intelligenti che sono costrette a sprecare le loro altrimenti splendide esistenze in mezzo alla gente più idiota, stronza e meschina di questo mondo.

Lo Stato siamo noi, anzi, loro...

Le teste di c***o, gli ignoranti, i furbi, i maleducati, gli arroganti, i fighetti, i figli di papà, i ladri, i vigliacchi, le facce di c**o e quant'altro componga la stragrande maggioranza di questo stramaledettissimo Paese.

Il mio non è qualunquismo, è realismo. Perché qui l'imperativo è fregare, ottenere il massimo risultato con il minimo sforzo. Se gli italiani sono i più furbi di tutti come mai in Italia non funziona niente? Rifletteteci...

Se in Italia le cose non funzionano la colpa non è dei politici, ma della GENTE, poiché la classe politica è lo specchio del proprio elettorato (se 9 politici su 10 sono disonesti ed incapaci è perché 9 italiani su 10 sono disonesti ed incapaci). Riflettete ancora...

La giustizia non funziona perché non vuole funzionare: tanto magistrati e poliziotti lo stipendio lo prendono lo stesso, anche senza rischiare di beccarsi una pallottola dietro la schiena. E poi non sono stimolati a darsi da fare poiché i loro eventuali meriti non vengono premiati, anzi...

E' triste, ma è la verità. D'altronde siamo il paese con più forze dell'ordine in assoluto (polizia, carabinieri, guardia di finanza, guardia forestale, vigili urbani ecc...) eppure i controlli sono praticamente inesistenti se non quando ci scappa il morto (la GdF ha sequestrato più chili di droghe sintetiche nelle ultime settimane di quanto non abbia fatto in 10 anni, strano eh?).

Questo stato di cose porta la gente a fregarsene delle leggi, sicura della propria impunità (francamente non è normale che chi usa le cinture di sicurezza o compra giochi originali venga visto come un povero idiota), e di riflesso porta i disonesti ed i furbi ad avvantaggiarsi sugli onesti.

In un paese senza meritocrazia è naturale pensare che fregare (e quindi anche essere fregati) sia giusto, necessario, dovuto. Ma soprattutto diventa giusto pensare che si possano fare soldi senza sbattersi troppo (con le lotterie, l'evasione fiscale e qualche furtarello qua e là).

Questo è il primo passo verso la catastrofe economica perché con un modo di pensare del genere, vengono penalizzati (anzi, soffocati) i talenti imprenditoriali, tecnologici, artistici e creativi. Che poi sono quelli che fanno grandi i due colossi economici del mondo: Stati Uniti e Giappone (che guarda caso sono anche i più grandi produttori di videogiochi del mondo).

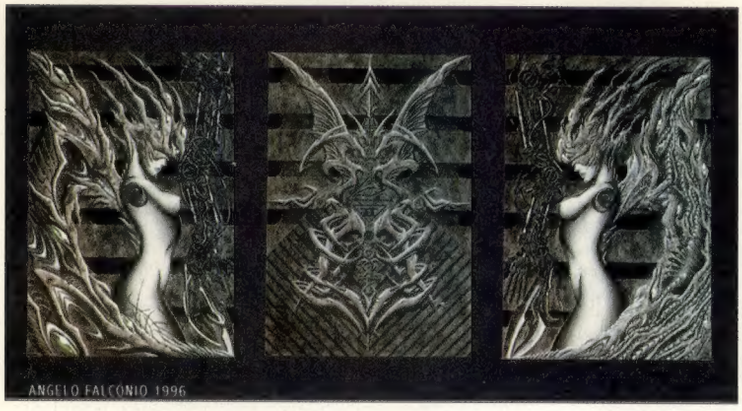
Ecco perché in Italia, nonostante non manchino talenti e soldi, fare videogiochi è praticamente impossibile (Milestone non è una *software house*, è un miracolo).

D'altronde perché rischiare di investire soldi nel più grande *business* del futuro quando ci si può accontentare di fare miliardi sicuri con i telefoni cellulari (che vengono costruiti in maggioranza da industrie non italiane) o con la rottamazione di auto, motorini, frigoriferi e c***ate varie?

Parlo per esperienza personale, in quanto io ho dedicato quasi tre anni della mia vita alla realizzazione di un progetto videoludico naufragato per colpa di questa mentalità malata e autodistruttiva.

Il nostro (eccellente) team di sviluppo è stato più volte oggetto di raggiri e prese in giro da parte di presunte *software house* che pretendevano il gioco finito senza partecipare in alcun modo (né economico né con supporto *hardware*) allo sviluppo dello stesso e che ci hanno anche "saccheggiato" idee e lavoro...

A questo punto chiedo a voi di giudicare il mio lavoro. Ditemi se sono pazzo o se ho invece ragione, perché è assurdo che in un paese come l'Italia (la culla del Rinascimento) la creatività e l'arte non solo non sono apprezzate, ma addirittura



disprezzate...

Concludo con tre frasi su cui farvi riflettere:

1. Spero che gli italiani muoiano di tumore al cervello a forza di usare cellulari e che i superstiti crepino in incidenti stradali per mancato uso delle cinture di sicurezza. S*****i.

2. Tutto ciò che non va in questo Paese è dovuto alla mentalità della gente. Tutto. Pensateci. E' importante.

3. Allo stato dei fatti l'Italia è solo un'Albania ricca e se continua così, ricca ancora per poco.

DIO II alias Angelo Falconio
falcon_art@iol.it

Con questa lettera dal tono velatamente rammaricato, **SPC** ha ricevuto un CD-Rom imbottito di notevoli disegni frutto di mani certamente abili. A giudicare dal materiale esaminato, però, pare che più che un videogioco, caro Angelo, avresti invece dovuto proporre te stesso.

Fra disegni, modelli 3D, un paio di semplici animazioni e tonnellate di schizzi e quadri (splendidi alcuni), c'è tanto talento artistico, ma non c'è l'ombra di una presentazione dell'idea, del gioco che intendevi proporre, una sintesi descrittiva del progetto per sommi capi, delle sue peculiarità, degli elementi che lo distinguono dal resto. Insomma non v'è nulla che dica di che si tratta.

Personalmente devo ancora capire se sia un picchiaduro a scorrimento o a incontri. Che si tratti di un picchiaduro è deducibile dalle animazioni. Tutto il resto è oscuro.

Quando ci si propone da perfetti sconosciuti bisogna sapersi presentare per ricevere attenzione. Senza un "biglietto da visita" esplicativo e sintetico, è difficile ottenere l'interesse di una *software house*, figuriamoci un finanziamento.

Il biglietto da visita incluso nel tuo CD-Rom, caro Angelo, era di un aspirante grafico non di *game designer*. Almeno così si deduce dal materiale che ci hai gentilmente inviato. Se hai dell'altro da mostrarci saremmo lieti di commentarlo insieme, e chissà se qualcuno, in Italia, non sia così furbo da leggere **PlayGround**...

"MENO EVIDENTE È PERCHÉ ABBIANO lasciato il campo proprio lo sparatutto o il picchiaduro a scorrimento. Perché proprio loro e non, per dire, il picchiaduro a incontri o lo *shooter* in soggettiva? C'è qualcuno là fuori che sa dirmelo? Sono convinto di sì".

Mi hai chiamato? Due insiemi di cause: ideologiche e tecnologiche.

Cause ideologiche:

Sparatutto "classico": questo genere di giochi è uno dei pochi rimasto ancorato al concetto primo del videogiocare: fare punti. Finire il gioco era/è un incidente di percorso. Anche gli sparatutto migliori difficilmente resistono per più di tre-quattro giorni ai giocatori scafati: al termine si guarda il segnapunti e si ricomincia. Longevità nulla in apparenza ("finisce subito"), ma nella sostanza infinita in quanto supportata da una rigiocabilità "organica", non "eventuale" e umorale.

Questo *"stile ludendi"* è stato soppiantato negli anni dal concetto del giocare per arrivare, per finire (testimonianza principe: sono spariti i contapunti, sostituiti da palli-de controfigure quali la percentuale di avanzamento, variamente rappresentata: le stelle, le gemme ecc...).

Altro concetto fondamentale del genere che va scomparendo: le vite. Oggi impera l'autosalvataggio. La vita è una sola, non si può perdere. Chi ha mai perso una partita a **Tomb Raider**? Al massimo non si riesce ad avanzare (ancora) perché non si capisce un enigma.

Cause tecnologiche:

Picchiaduro a scorrimento: Famosissimi nell'era delle console a 16-bit, scomparsi nell'era delle macchine a 32-bit. Le console a 16-bit rappresentano la fase ultima del videogiocare a due dimensioni: la potenza delle macchine è tale da permettere la presenza di numerosi personaggi dettagliati contemporaneamente sullo schermo, ma non permette nemmeno di pensare al passaggio nella terza dimensione. I picchiaduro a scorrimento sulle console a 16-bit sono dettagliati, caotici, frenetici e vari. Arriva la nuova generazione di macchine, tutti vogliono grafica 3D: impossibile riproporre nella terza dimensione, e con un adeguato livello tecnico, la varietà di locazioni e personaggi che hanno fatto la fortuna del genere in 2D. Un esempio su tutti: **Fighting Force**. Locazioni povere e due tipi di nemici con qualche vestito diverso, personaggi poco dettagliati, pochissimi effetti coreografici (nessuna mega esplosione) nessuna varietà di situazioni (nessun animale-veicolo da utilizzare, niente fasi sott'acqua, niente fuoco, niente paludi, niente di niente) tutto per l'impossibilità di presentare queste caratteristiche (presenti nei massimi esponenti del genere nel passato) con la potenza di calcolo delle macchine a 32-64 bit. Proprio per queste ragioni prevedo un ritorno di questo genere di giochi con la prossima generazione di console (penso a **Soul Fighter** e **Zombie Revenge** per Dreamcast, oppure a **Bouncer** per la nuova creatura Sony). Resta da vedere se il passaggio alla terza dimensione, una volta supportato da adeguata capacità computazionale, possa garantire al genere lo stesso salto di qualità consentito ad altre categorie, i giochi di guida, ad esempio. [...] Direi quindi che i picchiaduro a scorrimento sono "in stallo", in attesa di poter essere presentati nella terza dimensione con una qualità paragonabile a quella degli altri generi videoludici già passati attraverso la transizione dalle due alle tre dimensioni.

Shooter in prima persona. Nel passaggio da 2D a 3D sono sopravvissuti, ma sotto altra forma: se in un gioco come **Doom** (2D "migliorato" per quello che riguarda l'ambientazione; 2D puro, *bitmap* d'annata, per i personaggi, ed è questo che rileva nel caso specifico) l'accento era posto sullo scontro con legioni di esseri demoniaci che assalivano in gran numero contemporaneamente il giocatore. In **Quake** (primo vero sparatutto in 3D) l'accento si sposta sull'esplorazione dell'ambiente e sugli scontri con un limitato numero di nemici. La riduzione degli avversari (dovuta a deficienza tecnica) viene compensata introducendo trame più complesse e un ambiente più interattivo. Attualmente introvabili giochi "ideologicamente" assimilabili ai primi *shooter*.

Picchiaduro a incontri. Anch'essi hanno potuto rinnovarsi, in quanto la presenza di due soli personaggi (escluso qualche caso) ha consentito di mantenere anche nel passaggio al 3D un livello di dettaglio sufficientemente alto. La perdita di dettaglio è poi compensata da un aumento esponenziale delle mosse a disposizione e della versatilità dell'impianto di gioco. Sopravvivono ancora picchiaduro a 2D, anche se come genere ormai di nicchia, almeno in Europa. Ritengo che siano destinati alla scomparsa in quanto macchine sempre più performanti potranno proporre lo stesso tipo di approccio e lo stesso tipo di meccanica, ma con una grafica a tre dimensioni senza alcuna diminuzione del dettaglio grafico. Questo discorso potrebbe essere esteso a tutti i generi videoludici, con videogiochi a grafica bidimensionale che vanno sparendo per lasciare il posto ai *videogame* concettualmente 2D rappresentati in grafica tridimensionale (per chiarire il concetto pensiamo alle sezioni con vista laterale di **Crash Bandicoot**); l'ultimo genere a subire questo cambiamento potrebbe essere quello degli strategici, in quanto presentano un livello di accuratezza grafica molto elevato (pensiamo ad un **Alpha Centauri** in 3D). Già estinti abbiamo giochi sportivi, giochi di guida, *platform*... ufff,

Andrea
Via e-mail

In estrema sintesi, Andrea sostiene che l'odierna latitanza di picchiaduro a scorrimento e sparatutto a *scrolling* orizzontale/verticale sia fondamentalmente imputabile al progresso tecnologico, e con esso, all'abbandono della grafica bidimensionale per quella tridimensionale.

Sebbene apparentemente condivisibile,

quest'ipotesi espone il fianco ad una facile obiezione di matrice storica: il fenomeno dei picchiaduro ad incontri esplode, infatti, in piena era a 16-bit, per l'esattezza nel 1991 con **Street Fighter 2** di Capcom. Pertanto il poligono non è adducibile come fattore scatenante.

Se non è il 3D, quindi, chi è il portatore sano del virus che ha condotto il picchiaduro a scorrimento sull'orlo dell'estinzione? La risposta è sempre **Street Fighter 2**. Nel picchiaduro capcomiano l'utenza scopre cosa andava cercando nel picchiaduro in generale: la lotta.

Con **Street Fighter 2** lo scontro "fisico" diventa il *quid* ludico, tutto il resto diventa superfluo se non addirittura deleterio. Il numero di mosse performabili si moltiplica e nel farlo si moltiplicano anche i tasti necessari allo scopo.

L'apprendimento di tutte le mosse offensive eseguibili da tutti i lottatori disponibili diventa un gioco nel gioco. La destrezza del videogiocatore si concretizza nella capacità di impiegare l'attacco giusto nel momento giusto, scegliendo fra una marea di alternative e contro un'intelligenza artificiale avversaria più sofisticata di quanto fosse quella impiegata nei picchiaduro a scorrimento. In questi ultimi l'azione bellica appare troppo semplificata (poche mosse) e ripetitiva (colpisci e avanza, colpisci e avanza).

Dopo il 1991 i videogiocatori cominciano a guardare gli eredi di **Streets of Rage** con occhi diversi. E lo fa anche l'industria. Capcom e Sega abbandonano in un nanosecondo *franchise* promettenti come **Final Fight** e **Golden Axe**, dedicandosi esclusivamente alla produzione di picchiaduro ad incontri.

E poi c'è la modalità a due. Al bando il gioco in coppia collaborativo dei "vecchi" picchiaduro a scorrimento. La possibilità di mettere alla prova la propria preparazione sfidando un amico o un perfetto estraneo, assume un forte potere attrattivo per l'utenza. Non sorprende quindi che sebbene picchiaduro come **Soul Calibur** per Dreamcast o **Tekken 3** per PlayStation non durino più di un giorno in modalità *one player*, vendano comunque a vagonate, come se della longevità non fregasse più niente a nessuno. In realtà sono esperienze ludiche estremamente longeve se vissute in coppia. Al contrario, il picchiaduro a scorrimento, risolto una volta, finisce sullo scaffale ad accumulare polvere.

L'impiego del 3D in ambito *beat'em up* risulta efficacissimo nella resa di animazioni fluide e realistiche, e nel conferire al tutto un'efficace verosimiglianza.

Passiamo agli sparatutto in soggettiva... L'intelligenza artificiale (e non il poligono) è l'elemento di distinzione fra le due generazioni di sparatutto in prima persona: **Doom** e **Quake**. Nel primo l'ostacolo è costituito dal massiccio esercito avversario, le cui unità, prese singolarmente, denunciano un'IA decisamente scarsa, assimilabile a quella di un orso impazzito attirato dal miele: i nemici (gli orsi) si limitano a fiondarsi sul giocatore (cosparso di miele) incuranti dei danni subiti.

Da **Quake** in poi, l'avversario digitale appare sempre più "reale". Si nasconde, tende agguati, scappa, chiama rinforzi, dà l'allarme. Due o tre di loro sono più che sufficienti ad offrire un livello di sfida adeguato. Basta dare un'occhiata alla produzione contemporanea per rendersi conto che l'evoluzione degli sparatutto in soggettiva segue un percorso parallelo a quella dell'intelligenza artificiale. I sofisticati BOT di **Quake III Arena** ed **Unreal Tournament** sono l'esempio più evidente.

PLACIDO MORPHEUS, INNANZITUTTO

mi presento: mi chiamo Alessandro Quarinto, conosciuto anche come God, ed ho 20 anni. Perché ti scrivo? Ma come sei curioso... Ecco vedi, dato il mestiere un po' particolare che faccio (F.P. : Fancazzista Professionista), ho la possibilità di passare eoni della mia vita a tecnicizzarmi nei videogiochi... Sono, come si dice, uno di quei giocatori molto passionali... Mi piace trovare il cuore, l'anima, la ghiandola pineale di un gioco! Leggo molto divertito alcune lettere della posta dove si parla di videogioco come arte. Leggo di Nintendo trionfante perché instillatrice di anima nei suoi prodotti e della grigia Play (solo nel colore?) il cui unico scopo sarebbe ingrassare gli occhi dei suoi acquirenti, snellendone il bancomat.

Temo che i fautori di tale polemica siano persone malate o povere di spirito, alle quali manchi l'illuminazione celeste. E dato il mio *nick*, non posso abbandonarli! Popoli videoludici, devo fare un annuncio: Sega, Nintendo e Sony non sono club di artisti associati nell'intento di regalare all'umanità prodigi dell'arte come gioconde virtuali o cappelle sistine elettroniche. Niente artisti, ma solo ingegneri, e niente arte, ma solo commercio. Potrete pensare "commercio dell'arte?" Macché, commercio e basta.

Lo so, quando uno vede **Zelda** dice "per tutti i fossili, questa è un'opera d'arte!". Certo, il gioco è stupendo, e magari l'esclamazione non è fuori luogo, ma è un modo di dire... Suvvia, sui libri di Storia dell'arte non troveremo mai Miyamoto o Hideo Kojima (spero si scrivano così) [neanche i registi cinematografici se è per questo. Quelli li trovi nei testi di Storia dell'arte cinematografica. In quella musicale ci trovi i compositori. I libri di Storia dell'arte trattano le opere classiche pittoriche, scultoree, architettoniche, offrono una trattazione sull'arte in generale, non su ogni sua singola manifestazione].

Loro non sono novelli Leonardo, ma abili e fantasiosi creatori di *videogame*, e lo fanno per sbarcare il lunario, lo fanno nell'intento di creare un prodotto che sfondi e che conquisti il mercato [Come **FIFA**? Allora tutti mirano a realizzare il loro "**FIFA**". Fortuna che Konami non sembra riuscirci].

Non credo che Michelangelo scolpendo il Mosè avesse siffatte intenzioni. Per carità, non c'è niente di male, ed io benedica... ehm... e Dio benedica il loro lavoro, senza di loro oggi mancherebbero supreme opere videoludiche. [...]

Alessandro "God" Quarinto
johnnywolf@iol.it

Oddio si ricomincia...

"Sui libri di Storia dell'arte non troveremo mai Miyamoto o Hideo Kojima (spero si scrivano così)"
Alessandro "God" Quarinto

PlayFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Q In riferimento a **PlayFAQ** di **SPC**63 (in cui si parla di Action Replay e di giochi con protezione *anti-mod chip*), in che senso si sconsiglia vivamente l'utilizzo di copie sprotette di tali giochi preferendo, in alternativa, l'uso di copie originali "sbloccate" a mezzo Action Replay? Possiedo copie crackate di alcuni giochi protetti (**WipEout**, **Dino Crisis**, **Winning Eleven 4**) le quali non mi hanno mai dato problemi.

A Er... temo tu abbia frainteso il senso di quanto scritto. **SPC** sconsiglia l'uso di copie pirata perché è assolutamente illegale e amorale acquistarle, non per evitare l'insorgere di problemi tecnici (che comunque non sussistono).

Q PlayStation2 sarà in grado di ricreare in tempo reale effetti speciali del calibro di film come *The Matrix* o *Star Wars: Episode I*?

A Il nuovo *hardware* Sony è certamente potentissimo e teoricamente in grado di riprodurre gli effetti e le scene dei film di cui parli in tempo reale. Precisiamo "teoricamente" perché, di fatto, l'*hardware* sarà chiamato a gestire anche il codice del gioco oltre alla grafica. Pertanto buona parte della sua potenza computazionale è destinata a calcoli "invisibili". Ciononostante non è improbabile che scene di intermezzo in 3D *real time* denuncino qualità cosmetiche non dissimili da quanto visto in *Matrix* o *Episode I*. A proposito, approfittando del tuo quesito, ci teniamo ad annunciare che il videogioco ispirato a *The Matrix* è in sviluppo per PlayStation2.

Q Leggo sempre con interesse gli spazi **Industry News** di **PlayWorld**, e ultimamente noto una crescita poderosa del mercato e dell'industria europei guidata da società voraci come Infogrames, UbiSoft e Titus (!). Ma una cosa non mi è chiara: dove trovano questi soldi? Quale successo planetario ha consentito ad Infogrames, UbiSoft e Titus di disporre di così tanto danaro? Ci sarà mica una "mafia videoludica"?

A Naa, non credo. Ciò che permette a queste tre piccole *software house* francesi di vincere competitori come Microsoft, Disney ed Electronic Arts, è, semplicemente, il sostegno degli investitori francesi. La borsa francese sembra concepire l'intrattenimento elettronico in maniera diversa rispetto a Wall Street e alla borsa londinese. La Francia ci crede, e anche tutto il Vecchio Continente. Non a caso, chiudendo l'editoriale del settimanale americano *MCV* del 19 novembre, l'editore Christian Svensson individua nell'Europa una minaccia all'egemonia del mercato statunitense.

Q Sono un videogiocatore di vecchia data e come tale mi ritengo abbastanza bravo in ogni genere videoludico. Negli ultimi tempi ho notato un calo generale nel livello di difficoltà dei giochi PlayStation (probabilmente dovuto all'esigenza di massificare il videogioco il più possibile) e mi chiedevo se non sia il caso di ripescare una vecchia routine di monitoraggio come il *DPA*. Che ne pensate?

A Prima di risponderti, chiariamo cosa sia il *DPA*. Durante la prima metà degli anni '80, Sega introdusse in alcuni videogiochi un algoritmo capace di monitorare il grado di abilità del videogiocatore e adeguarsi ad esso. In pratica, il *DPA* (*Dynamic Play Adjustment*) agevolava i giocatori meno esperti concedendo più vite bonus o diminuendo il numero di nemici su schermo o la velocità dei colpi. Il *DPA* funzionava all'opposto se il giocatore si mostrava particolarmente abile, aumentando progressivamente il livello di difficoltà. Sebbene apparentemente geniale, il sistema poteva facilmente essere raggirato: appena l'azione cominciava a farsi troppo infuocata, era sufficiente sacrificare una vita perché il gioco "si calmasse". Non solo. Un altro neo del *DPA* stava nel fatto che penalizzava i giocatori più abili invece di premiarli per il livello di bravura raggiunto. Del resto, per quale motivo ci si dovrebbe impegnare al massimo sapendo che il gioco ci si ritorcerà contro? In ultima analisi, il *DPA* si rivelò poco più di un comodo sistema per mascherare un cattivo *design*. E' un bene che oggi non venga più adottato, te lo assicuro.

Q Che fine ha fatto il film di George Romero ispirato a **Resident Evil** di Capcom?

A Capcom sta ancora scrivendo la sceneggiatura e George Romero non sarà il regista. Ricapitoliamo. La *softco* giapponese annunciò l'intenzione di realizzare un film su **Resident Evil** nel lontano 1997. Sebbene si fosse astenuta dal diffondere ulteriori informazioni, voci insistenti davano Jason Patric e Bruce Campbell come due dei protagonisti del film, e Alan McElroy come autore della sceneggiatura. Un anno dopo Capcom annuncia di aver assegnato a George Romero il compito di scrivere e dirigere *Resident Evil The Movie*, una scelta che mandò in visibilio i fan. Romero si mise subito al lavoro decidendo di abbassare il livello di *gore* e terrore presenti nel videogioco durante la trasposizione su pellicola cinematografica. Lo scopo era quello di evitare l'assegnazione di bollini che escludessero i minorenni dalle sale cinematografiche. Una scelta comprensibile, ma Capcom non sembra ne sia rimasta particolarmente entusiasta tant'è che proprio l'estate scorsa, durante l'*E3*, Yoshiki Okamoto, annunciava candidamente che tutto il lavoro svolto da Romero era stato rigettato, e che il regista stesso era stato "sostituito". Secondo il dirigente Capcom, lo *script* di Romero non era sufficientemente aderente al feeling di **Resident Evil**. Al momento pare che Capcom stia riscrivendo tutto daccapo. Scommetto un milione che *Resident Evil The Movie* (titolo provvisorio si intende) non uscirà prima del lungometraggio Square...

Q Quali saranno le differenze a livello strutturale fra **Gran Turismo 2000** per PS2 e **Gran Turismo 2** per PS?

A "Quali" non è noto, ma è quasi certo "quante" saranno: poche. A giudicare da quanto dichiarato da Yamauchi, **Gran Turismo 2000** ha l'unico scopo di vendere l'*hardware*, non di proporsi come il terzo capitolo della serie. (**Gran Turismo 3** sarà infatti IL simulatore di guida dell'era PS2). Considerato poi che **GT2000** uscirà a pochi mesi dalla commercializzazione di

LE DIFFERENZE FRA GRAN TURISMO 2 PER PLAYSTATION E GRAN TURISMO 2000 PER PLAYSTATION2 DOVREBBERO ESSERE DAVVERO RIDOTTE IN TERMINI QUANTITATIVI. IN UNA RECENTE VISITA DI SPC AL QUARTIER GENERALE DI POLIPHONY, KAZUNORI YAMAUCHI HA DICHIARATO, NEMMENO TROPPO VELATAMENTE, CHE GT2000 AVRÀ LA FUNZIONE PRIMARIA DI "SPINGERE" IL NUOVO *HARDWARE* SONY E NON COSTITUIRÀ QUINDI UN NUOVO CAPITOLO DELLA SAGA.

UN SEGUITO DI SOUL REAVER DOVREBBE ESSERE NELL'ARIA, MA FINORA EIDOS NON S'È ANCORA PRONUNCIATA IN MERITO.

GT2, dubitiamo, onestamente, che le differenze vadano molto al di là dell'aspetto estetico/comportamentale. Ne sapremo di più appena Sony avrà la compiacenza di informarci.

Q Che fine ha fatto **Le Mans 24 Hours** di Infogrames?

A E' pronto. Puoi leggere la recensione su questo stesso numero.

Q Dal momento che la trama di **Legacy of Kain: Soul Reaver** è palesemente sconclusionata, è mica previsto un seguito?

A Il "continua" che campeggia nella schermata finale del gioco lascerebbe intendere di si, così come le enormi lacune della trama, ma Eidos non ha annunciato ancora nulla ufficialmente.

Q Leggendo **PlayFAQ** del mese di dicembre ho appreso che la versione giapponese di PlayStation2 potrà leggere senza difficoltà i DVD-Video europei. Da qui la mia domanda: la stessa compatibilità vale anche per i giochi su DVD europei?

A Assolutamente no. Il triste *territorial lock-out* sarà impiegato come di consueto.

Q Sto morendo dalla voglia di sapere se PS2, con le sue porte USB, supporterà periferiche create per PC come il mio favoloso *Wingman Formula Force* di Logitech.

A Teoricamente si, ma resta il problema del *software*, vale a dire dei *driver* di riconoscimento. L'*hardware* dedicato di PlayStation2 non permette alla console di riconoscere periferiche diverse da quelle per cui è stata progettata, pertanto sembra plausibile che l'unica via per supportare gli accessori PC sia includere i *driver* nel *software* ludico (a patto che i rispettivi costruttori di periferiche forniscano le versioni "PS2" dei propri *driver* agli sviluppatori Sony). Si tratta solo di ipotesi. Sony potrebbe concedere la propria tecnologia in licenza alle società interessate a realizzarne periferiche (al pari di quanto avviene oggi), o chissà cosa. Le potenzialità sono enormi.

Q Ho scaricato il programma **PSX Game Shark CD** dal sito pubblicato su **SPC**65, l'ho masterizzato, l'ho provato sulla mia SCPH9002, ma non funziona. Niente. Zero. Dove sbaglio?

A Dando per scontato che si possegga una console modificata, ecco la procedura da seguire per far funzionare il programma: una volta scaricato, l'archivio GSCD.ZIP (che naturalmente deve essere scompattato con *WinZip*) presenta al suo interno due *file* chiamati GS.BIN e GS.CUE. Questi *file* NON devono essere messi direttamente nel *layout* del CD, bensì compongono un unico *file* immagine gestibile unicamente col programma *CDRWin* di GoldenHawk Technologies. Nel caso ne foste sprovvisti, è possibile scaricare una versione demo gratuita dal sito www.goldenhawk.com (l'unica limitazione della versione demo sta nel fatto che sono permesse unicamente masterizzazioni alla velocità di 1X). Una volta installato *CDRWin* (l'attuale versione è la 3.8A) basterà seguire le seguenti operazioni:

1) cliccare sulla prima delle otto icone iniziali (RECORD DISC);

2) nella nuova finestra Record Disc cliccare sul pulsante "LOAD CUESHEET";

3) selezionare il *file* immagine da masterizzare (nel nostro caso GS.CUE) posizionandosi nella cartella dove precedentemente è stato scompattato il contenuto di GSCD.ZIP

4) cliccare sul pulsante "START RECORDING" che è adesso selezionabile;

5) attendere che appaia il messaggio "OPERATION SUCCESSFULL".

(Si ringrazia Stefano Zurlini per la procedura)

M-GamesM

Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - GIOCHI PC

GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO

Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA (telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	www.m-games.it	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)

E-MAIL _____

Per posta al seguente indirizzo:

Cognome _____ Nome _____

Indirizzo _____ N. _____

C.A.P. _____ Località _____ Prov. _____

oppure al sito: www.m-games.it

Ritiriamo il tuo Computer usato, anche da rottamare, sull'acquisto di un computer nuovo. Aggiorniamo il tuo PC, ritirando i tuoi pezzi usati. Riparazione PC.

PAGAMENTI RATEALI.

NUOVA APERTURA M-Games point

HAPPY game

MILANO
NOLEGGIO e VENDITA VIDEOGIOCHI
ACCESSORI e PC - RITIRO USATO
Via Ennio, 2 - 20135 Milano (ang. V.le Umbria, 58)

PLANET VIDEO Via Ricca, 10 - 26845 Codogno (MI)
GAMESTATION Via II Giugno, 5 - 20068 Peschiera Borromeo (MI) - Tel. 02.55301597
CD GAME Via Emilia, 79 - 20093 Cologno Monzese (MI) - Tel. 02. 27300699

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PROMOGRAPH advertising

PlayWorld

Breaking the news
from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

COMDEX '99

DURANTE L'ULTIMA EDIZIONE DEL *Comdex* tenutasi a Las Vegas lo scorso novembre, il presidente e CEO di Sony Corporation, Nobuyuki Idei, ha delineato i tre precorsi attraverso cui Sony intende introdursi nell'era del *network* digitale: la linea di computer VAIO, i *set-top box* (cfr. accordo Sony/Sun su **PlayNet** di questo mese) e, ovviamente, PlayStation2. Dopo una breve introduzione tenuta da Kazuo Hirai, mirata ad esaltare le potenzialità del nuovo sistema Sony e del suo *software* ludico come "impulso alla diffusione delle connessioni a larga banda nelle case dei consumatori" (e anche all'allargamento del mercato DVD Video), Phil Harrison ha messo piede sul palcoscenico per mostrare agli astanti alcune demo tecniche e alcuni giochi mossi dai due cuori silicei di PlayStation2, l'Emotion Engine ed il Graphics Synthesizer. Nella fattispecie, il VP di SCEA ha mostrato due volti poligonali avvolti da effetti di vario genere, generati in tempo reale da algoritmi frattali, e una lampada ad olio riflettente, sulla sua parte in vetro, la luce sprigionata dalla fiammella e parte della scenografia poligonale circostante, condendo il tutto con un gustoso effetto *lens flare* generato in tempo reale. Harrison ha ribadito la superiorità dell'*hardware* Sony rispetto alle piattaforme Silicon Graphics mostrando altresì un'interessante applicazione dei due coprocessori matematici VU1 e VU2. Assegnando ad ogni elemento costitutivo di uno stormo di uccelli alcuni semplici parametri, come un campo visivo ed una funzione sociale (volare in gruppo, ad esempio), la massa di pennuti poligonali proseguiva in circolo all'interno di un cortile. L'aspetto affascinante della dimostrazione (che Harrison descrive come un esempio di "simulazione biologica") era l'estrema verosimiglianza comportamentale dello stormo digitale rispetto ad uno reale, sebbene avulso da ogni pre-animazione o pre-calcolo delle traiettorie. Come sottolineato dallo stesso Harrison, "questa simulazione potrebbe andare avanti per miliardi di anni senza mai ripetersi". Notevole davvero. **Gran Turismo 2000** e **Dark Cloud** hanno concluso la presentazione mostrando, nel primo caso, un sorprendente effetto sfocatura dovuto al calore emanato dall'asfalto ("you can really experience the idea that the track is hot even if the driving is not" ha ironizzato Harrison) e nel secondo, una semplice applicazione delle *routine* di fisica dinamica alla base dei realistici movimenti dei vestiti e dei capelli del protagonista.

ASCII NEWS

DUE NOTIZIE VELOCI VELOCI DA ASCII, società nipponica impegnata sul mercato del *software* nonché dell'*hardware*. Su quest'ultimo, ASCII promette di lanciare per il 20 gennaio (al prezzo di 3.980 yen) una *light gun* G-Con45 compatibile, scarrellante ed equipaggiata con una croce direzionale (e pertanto concettualmente simile alla pistola prodotta da Sega per Dreamcast). Nota col nome di GunCon TM/M92F, l'arma virtuale potrebbe rivelarsi la periferica ideale per giocare a titoli come l'ormai prossimo **Bio Hazard Gun Survivor** (i movimenti del proprio alter ego verrebbero infatti impartiti agendo semplicemente sul *D-pad* piuttosto che sui due pulsanti anteriori della periferica Namco). Per quanto concerne il *software* ludico, ASCII ha annunciato lo sviluppo di due progetti per PlayStation2: **Flower, Sun and Rain** e **Panic Surfing**. Il primo è un gioco a metà strada fra il *platform game* e l'*action/adventure*, ed il team che ne porta avanti lo sviluppo si chiama Grasshopper Manufacture (ignoto tanto a noi quanto a voi). **Panic Surfing** è invece sviluppato dal team Opus (oscuro anche questo), e, come il titolo lascia intendere, offrirà una simulazione di surf e la possibilità di selezionare uno di sei personaggi disponibili. Considerato il genere, non è avventato prevedere un lancio in pieno periodo estivo. La data di uscita di **Flower, Sun and Rain** è invece fissata a dicembre.

CAPCOM NEWS

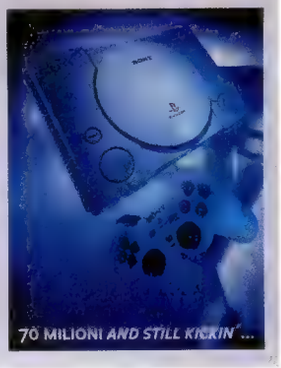
CONOSCENDOLA, UN ANNUNCIO DEL GENERE NON SORPRENDE, MA TANT'È, Capcom ha ufficializzato lo sviluppo delle edizioni PlayStation2 di **Resident Evil** e **Dino Crisis** (che, per inciso, ha venduto fino ad oggi 2.2 milioni di copie in tutto il mondo). Dite la verità, siete sconvolti dalla notizia. No? Allora sentite questa. Nonostante l'enorme potenza di calcolo di PlayStation2, **Onimusha** conserverà la bidimensionalità delle scenografie come previsto all'epoca del suo sviluppo per PlayStation. In breve, saranno in *3D real time* solo i personaggi ed alcuni elementi interagibili dei fondali. Delusi? Be', considerato com'è stato impiegato il *real time* nei fondali in **Dino Crisis**, c'è da credere in fondo che non cambierà poi molto... Restiamo in casa Capcom, ma spostiamoci su un altro *franchise*. Arika ha reso noto di aver quasi terminato **EX3 The Street Fighter** per PlayStation2, la cui commercializzazione è prevista per il 16 marzo, a pochi giorni dal lancio della console.

NAMCO NEWS

IL MESE SCORSO NAMCO HA RILASCIATO UNA GUSTOSA SERIE di nuove immagini relative ai suoi due titoli di lancio per PlayStation2: **Tekken Tag Tournament** e **Ridge Racer V**. Analizzando le foto non é difficile mantenere la compostezza necessaria per commentarle, ma lo spirito critico di **SPC** induce quantomeno a sottolineare alcuni dettagli interessanti. Che siano 66, 36 o 16 i milioni di poligoni generabili in un secondo dal nuovo *hardware* Sony, il realismo delle scene tridimensionali mostrate da Namco appare praticamente perfetto. In alcune delle foto a corredo di questo articolo è possibile notare un'arena dall'ambientazione templare il cui pavimento, badate, non è ottenuto da una semplice *texture* sottoposta all'effetto rilievo del *bump mapping*, bensì da poligoni. Occhi particolarmente attenti potranno, infatti, notare una reale estrusione dei massi, rivelata dalla deformazione delle ombre che attraversano gli interstizi fra una pietra e l'altra. Sono solo dettagli, ma il loro significato è facilmente intuibile. Assieme alle nuove foto di **Tekken Tag Tournament**, arriva anche la notizia che Namco starebbe considerando l'eventualità di introdurvi uno dei personaggi segreti di **Tekken 3**. Potrebbe essere il legnoso Mokujin o meglio ancora il laconico Gon: **SPC** preferirebbe il secondo, ma staremo a vedere, e vi terremo informati. Riguardo a **Ridge Racer V** (titolo ancora provvisorio) Namco continua a snocciolare immagini una più sorprendente dell'altra (date un'occhiata qui a lato). La vettura mostrata durante una gara in notturna denuncia un livello di dettaglio polyphoniano oltre ad un'impeccabile applicazione dell'*environment mapping*. A giudicare da un'altra foto, scattata in galleria, inoltre, pare che **Ridge Racer V** sia in grado di mostrare contemporaneamente su schermo fino a cinque vetture. E infine. La notizia (riportata su **SPC**64) della sostituzione di Reiko Nagase con la più prosperosa Ai Fukami nel ruolo di *testimonial* femminile di **Ridge Racer V**, ha sollevato l'indignata protesta dei fan nipponici della serie (il cui attaccamento affettivo verso personaggi digitali appare quasi morboso). Per evitare la sommossa popolare, Namco ha timidamente annunciato che Reiko non verrà totalmente esclusa dalla quinta edizione della sua serie corsistica, ma vi comparirà in alcune circostanze al momento ignote. Nell'attesa delle *preview* esaustive di **SPC** sui due progetti Namco, non vi resta che soffermarvi sulle immagini cercando di cogliere altri dettagli interessanti. Noi l'abbiamo fatto, ed abbiamo perso il conto...

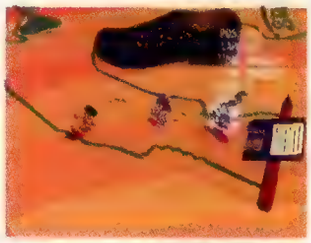
microNEWS

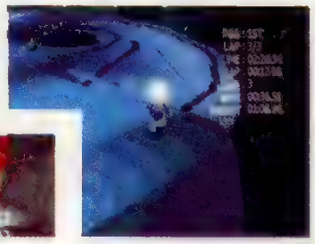
- 989 è al lavoro sul seguito di **Syphon Filter** per PlayStation. La commercializzazione in America è prevista per la prossima primavera.
- Secondo alcune voci, Dreamworks Interactive starebbe già sviluppando un seguito di **Medal of Honor** (recensito su questo stesso numero) per PlayStation2.
- Come annunciato qualche mese fa, Epic Megagames ha stretto un accordo con Sony per lincenziare il motore grafico di **Unreal** agli sviluppatori per PlayStation2. Non sorprende quindi che Codemasters abbia deciso di convertire il prossimo **Navy SEALs** (PC) per il nuovo sistema Sony. Il motore grafico di **Navy SEALs** è infatti quello di **Unreal**.
- Take Two Interactive ed n-Space (il team autore di **Duke Nukem: Time to Kill**) hanno stretto un accordo per lo sviluppo di un gioco basato sul *franchise* di **Duke Nukem 3D** per PlayStation2. L'uscita è prevista per la fine del 2000, nei dintorni del lancio del nuovo sistema Sony negli *States*.
- Konami ha annunciato che commercializzerà ben cinque titoli PlayStation2 il 4 marzo, contemporaneamente al lancio della console. L'elenco ufficiale è il seguente: **Drum Mania** (c'era da aspettarselo...), **Gradius III & IV** (di cui non si sa ancora nulla), **Jikkyou Powerful Pro Baseball 2000**, **Majong Yaroze 2** (er... ci sfugge il *prequel*) e, rullo di tamburi, **Jikkyou World Soccer 2000**. Sviluppata da KCEO, il medesimo team autore della versione Nintendo 64, la prima simulazione calcistica per PlayStation2 promette animazioni super fluide, fondali dettagliatissimi ed un numero di poligoni per giocatore pari a circa 30 volte quelli impiegati in **ISS Pro Evolution**. Konami ha altresì annunciato di aver dirottato lo sviluppo di **Reiselied** (RPG) da Dreamcast a PlayStation2.
- In occasione del *Comdex* '99 (vedi articolo nella pagina precedente), Sony ha annunciato un accordo con Palm Computing, società sviluppatrice dei palmari PalmPilot, in virtù del quale a Sony è garantito l'uso del sistema operativo proprietario Palm in apparecchiature per il mercato *consumer* (fra cui PDA e sistemi portatili per l'accesso alla Rete e ai suoi contenuti digitali). Di converso, Palm Computing avrà libero accesso alla tecnologia *Memory Stick* da impiegare nella linea di computer PalmPilot della prossima generazione.
- Secondo fonti interne alla società, Sony avrebbe intenzione di ri-commercializzare l'attuale PlayStation poco dopo il lancio di PlayStation2. La "nuova" console sarebbe di colore blu notte e verrebbe venduta ad un prezzo decisamente *mainstream*, vale a dire 9.800 yen (170mila lire circa). Interpellato sulla questione, un portavoce Sony ha confermato che l'eventualità di rilanciare PlayStation in versione economica è attualmente al vaglio del gruppo dirigenziale, ma non è stata ancora presa alcuna decisione definitiva.
- Lo scorso dicembre Sony Computer Entertainment ha annunciato di aver raggiunto quota 70 milioni di PlayStation distribuite in tutto il mondo, di cui 16.77 milioni in Giappone, 25.94 in America e 27.33 in Europa. Il resto è sparso fra Australia, paesi asiatici e sudamericani.



MICROMANIACS

PRESENTATO ALLA STAMPA DURANTE L'ULTIMO ECTS, MICRO MANIACS (IN uscita a febbraio) rappresenta una bizzarra deformazione concettuale del famoso *franchise* Codemasters **Micro Machines**. Il giocatore assume il controllo di uno dei sei minuscoli esseri mutanti alti 5 centimetri messi a disposizione (Twister, V4, Mesme, Vortex, Pyra e Beatbox), impegnati in competizioni condotte sui consueti scenari domestici inquadrati dall'alto. A differenza delle vetturine viste nelle passate edizioni della serie, ogni mutante è dotato di abilità peculiari ed equipaggiato con mosse d'attacco originali sin dall'inizio (sparsi per i tracciati vi sono solo *upgrade*). Twister (il tipo cornuto dal pigiama a strisce), ad esempio, usa il suo micidiale yo-yo per sbarazzarsi dei competitori; l'inquietante Mesme (la piccola dagli occhi ipnotizzanti) fa leva sui propri poteri psichici per respingere gli inseguitori, mentre Beatbox spara musica a mille decibel dalla cassa che ha al posto della testa (bizzarro). In **Micro Maniacs**, l'impiego di personaggi appiedati in contrasto con le vetture a quattro ruote dei **Micro Machines** precedenti, ha determinato un totale rifacimento delle *routine* comportamentali ed esteso il livello di interazione con i fondali. Due novità che i fan della serie guarderanno probabilmente con occhio dubbioso, ma che lasciando intendere l'ardito spirito innovativo che aleggia in casa Codemasters. La qualità ludica delle sue produzioni, invece, è ben nota e **Micro Maniacs** non sembra destinato a disattenderla.





CHASE THE EXPRESS

IL TEAM DI SVILUPPO SUGAR AND Rockets (**I.Q. Final**, Pet in TV) ha annunciato lo sviluppo di **Chase the Express**, avventura a metà strada fra **Resident Evil** e **Metal Gear Solid**, prevista per il 27 gennaio in Giappone sotto etichetta Sony (2 CD, prezzo 5.800 yen). Il giocatore assume il comando di Jack Morton (29 anni, americano), militante NATO intrufolatosi in un convoglio ferroviario carico di ostaggi assediati da un gruppo terroristico. Coadiuvato dai due co-protagonisti Christina Waybrown (25 anni, francese) e Boris Zugoski (45 anni, russo), Jack dovrà portare in salvo l'ambasciatore francese e la sua famiglia malauguratamente presenti sul treno Blue Harvest, il cui itinerario toccherà 30 città sparse fra 12 paesi europei. La meccanica di gioco include elementi come *puzzle*, sparatorie, combattimenti e, ovviamente, esplorazione. Saranno presenti ben 50 minuti di sequenze in *Computer Graphics* con dialoghi in inglese sottotitolati in giapponese, una caratteristica che pare si estenda al resto del gioco. **Chase the Express** offrirà inoltre elementi di divergenza narrativa, una misteriosa funzione di ricerca (attraverso cui sarà possibile svelare oggetti e locazioni segrete), nonché la presenza di sequenze tridimensionali non precalcolate in alta risoluzione. In sintesi, un titolo apparentemente interessante, ma sospettosamente tenuto lontano dagli occhi indiscreti della stampa finora. Potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa così come un prodotto mediocre. Appuntamento al numero di marzo di **SPC** per una recensione chiarificatrice.

VIDEOGIOCHI DISEDUCATIVI: I PRIMI RINVII A GIUDIZIO

RICORDATE IL CASO RESIDENT EVIL? IL SEQUESTRO E IL DISSEQUESTRO DEL TITOLO CAPCOM in Italia, avvenuti lo scorso giugno (cfr. **SPC**61) hanno rispettivamente accesso e placato il disappunto della comunità che videogioca. Ebbene, lo scorso novembre, il sostituto procuratore Maria Bice Barborini (il medesimo che dispose il sequestro dell'*horror adventure* capcomiano) ha contestato a tre dirigenti Sony e Leader Distribuzione la violazione dell'articolo 14 della legge 47/48 che tutela i minori dalle pubblicazioni dal contenuto diseducativo. Interpellati da **SPC** per un commento, Sony e Leader non hanno ancora risposto al momento di andare in stampa.

INDUSTRY NEWS

SEGA IN PERDITA

A FINE NOVEMBRE SCORSO, SEGA ENTERPRISES ha annunciato una perdita netta d'esercizio di ben 182 milioni di dollari, maturata nei sei mesi antecedenti il 30 settembre. La cifra cozza minacciosamente con gli 11.5 milioni di profitti registrati nel medesimo periodo dell'anno precedente. Sega indica le spese sostenute per il lancio di Dreamcast in occidente come causa del preoccupante risultato finanziario, e promette un miglioramento nel breve termine. Per la chiusura dell'anno fiscale (31 marzo 1999) le perdite scenderanno a 103.8 milioni, assicurano i rappresentati della società, fiduciosi nel volume di vendite software per la nuova console a 128 bit.

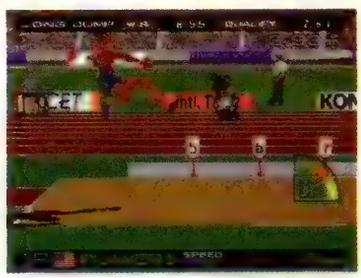
INFOGRAMES COMPRA GT INTERACTIVE

ORMAI PRESENZA COSTANTE NELLO SPAZIO INDUstry News di **SPC**, Infogrames continua a fare notizia annunciando l'acquisizione di un'altra *software house* (dopo Gremlin e Accolade): GT Interactive. Il perfezionamento dell'accordo è previsto per il 30 giugno del 2000, mentre la cifra sborsata da Infogrames per l'acquisto ammonta a 135 milioni di dollari. Con l'acquisto di GT Interactive, Infogrames entra nel mercato infantile con Humongous, nel settore degli *RTS* con Cavedog ed in quello del software economico con WizardWorks (**Deer Hunter**). Inoltre, la società francese, acquisisce *franchise* potenzialmente lucrativi come **Driver** (uno dei titoli GT più venduti nel '99) e **40 Winks**.

KONAMI TARGATA ESPN?

SECONDO IL SETTIMANALE FINANZIARIO AMERIcano *MCV*, Konami starebbe lavorando alla finalizzazione di un accordo con il *network* sportivo ESPN. Se dovesse andare in porto, l'accordo permetterebbe a Konami di applicare il più famoso *brand* sportivo americano sulla sua produzione (ovviamente sportiva), guadagnando così maggior visibilità sul mercato. Considerata l'egemonia di Electronic Arts nel settore dell'intrattenimento sportivo digitale, il supporto del marchio ESPN aiuterebbe non poco Konami a diffondere i suoi vari **In the Zone** (*basket franchise*), **Bottom of the 9th** (*baseball franchise*), **Blades of Steel** (*hockey franchise*), nonché, ovviamente, **International Superstar Soccer**.

INTERNATIONAL **TRACK & FIELD** 2



E' PREVISTO PER QUESTO MESE IN Giappone il seguito di una delle migliori simulazioni di atletica mai concepite. **International Track & Field 2** di Konami offrirà la possibilità di partecipare a dodici eventi olimpionici (dal ciclismo al nuoto, dal lancio del giavellotto al sollevamento pesi, dal canottaggio al ciclismo, senza contare i massacranti 100 metri maschili), estremamente esigenti in termini di "destrezza digitale". In alcuni sarà necessario battere sui tasti in maniera ritmata, in altri inanellare una sequenza di combinazioni, ma nella maggior parte dei casi si tratterà di martellare i pulsanti il più velocemente possibile. Sgranchite le articolazioni della mano, tirate fuori la vostra moneta da competizione o il vostro controller tarocco con auto-fuoco: **International Track & Field** sta per tornare. Recensione completa a breve.

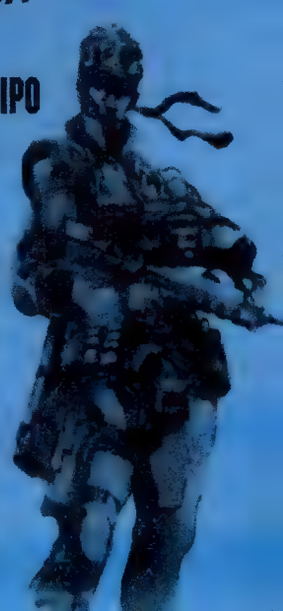
DRAGONBALL Z IN ITALIA

CON UNA MOSSA DEL TUTTO INASPETTATA (MA NON PER QUESTO MENO apprezzata, anzi...) Visa Italia ha annunciato la distribuzione nel nostro Paese del picchiaduro bidimensionale **Dragonball Z Ultimate Battle 22**. Il titolo Bandai, uscito in Giappone da tempo, non aveva mai goduto di una trasposizione PAL, nonstante il successo ottenuto dalla serie di cartoni animati e *manga* dedicati a *Dragonball Z*: i fan italiani di Goku e soci possono ora recuperare il tempo perduto e, soprattutto, capire finalmente qualcosa dello *Story mode* presente nel gioco. C'è da augurarsi che quest'iniziativa venga ripetuta nel futuro e che diventino sempre più i titoli prodotti nel Paese del Sol Levante distribuiti ufficialmente anche in Italia. Recensione sul prossimo numero di **SPC**.

WONDERWAVE

AD UNA MACROANALISI DEL MERCATO DEGLI HAND-HELD IN GIAPPONE, AP- pare evidente che la compatibilità dei sistemi portatili con le console domestiche sia ormai divenuto per i consumatori un fattore determinante nella scelta del sistema da destinare alle proprie tasche. Non a caso Nintendo annuncia la compatibilità di GameBoy Advance con Dolphin, Sega/SNK quella di NeoGeo Pocket con Dreamcast, e Sony/Bandai quella di WonderSwan con PlayStation, e adesso anche PlayStation2. Dopo aver raggiunto quota 1,150 milioni di console vendute in Giappone (contro le 500 mila del sistema SNK e i 25,340 milioni di GameBoy), WonderSwan si appresta a compiere un ulteriore balzo in avanti nella classifica degli *hand-held* più venduti in Oriente grazie alla futura disponibilità di ben nove titoli targati Squaresoft. Fra questi, la serie **Final Fantasy** e **Romancing Saga**, **Seiken Densetsu 2** e **Chocobo's Mysterious Dungeons 2**. Ognuno di questi titoli supporterà il modulo di connessione ad Internet, *WonderGate*, nonché quello di connessione a PlayStation 1 e 2, noto col nome di *WonderWave*. Squaresoft prevede di commercializzare almeno qauttro dei giochi annunciati per il mese di aprile in Giappone e per la fine del 2000 in Nord America.

GAME OVER
VIA APUA, 36 - 54011 AULLA (MS)
TEL. E FAX (0187) 408257
NINTENDO
VHS MANGA - GADGET DI OGNI TIPO
ACTION FIGURE - PELUCHE
TUTTE LE NOVITA'
DAL MONDO PER VOI
Dreamcast
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP - USA
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
VENDITA PER CORRISPONDENZA
WonderSwan
GAME BOY POCKET
PlayStation
E-MAIL: gameover@reteitalia.net



PREVIEW

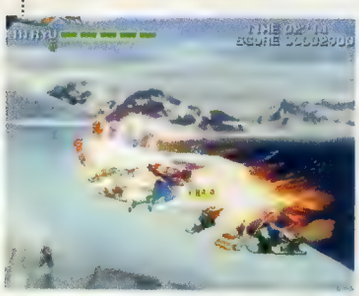
STRIDER 1 & 2

A pochi giorni dal lancio della versione a gettoni del *sequel* di **Strider**, Capcom svela i primi dettagli circa la conversione per PlayStation del gioco.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Inizio 2000
Genere:	Azione

HIRYU MANTIENE LA SUA CAPACITÀ DI ARRAMPICARSI OVUNQUE, ANCHE SUI SOFFITTI.

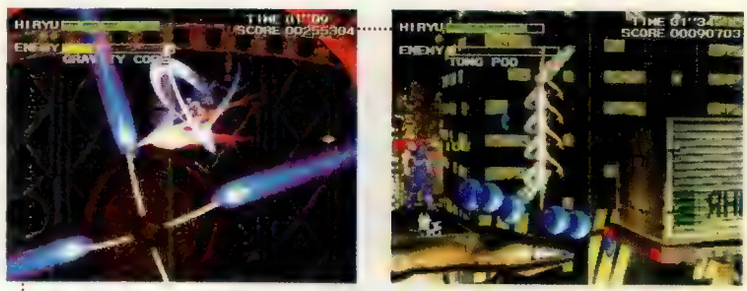
LA VERSIONE PLAYSTATION DEL GIOCO APPARE COME UN ADATTAMENTO ESTREMAMENTE FEDELE DEL *COIN-OP*.



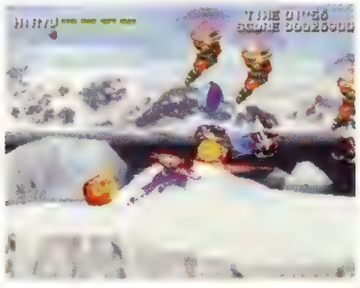
USCITO NELLE SALE GIOCHI NEL 1989, Strider è uno dei giochi d'azione Capcom più conosciuti ed apprezzati: popolarità ottenuta anche grazie alle accurate conversioni per Megadrive e PC Engine dei primi anni '90. Dopo un lungo periodo di sviluppo, durato più di tre anni, la casa di Osaka ha finalmente completato la realizzazione del secondo episodio di **Strider** che debutterà nelle sale giochi giapponesi il 25 dicembre. In quanto basato su *hardware* System 12, non è stata una sorpresa l'annuncio da parte di Capcom di una conversione per PlayStation. Decisamente inatteso invece l'inserimento nella confezione di un secondo CD contenente il primo episodio della saga: aggiunta che assicurerà al gioco almeno l'interesse dei nostalgici nel caso **Strider 2** si rivelasse un fallimento...

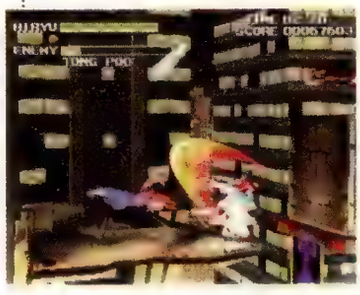
STRIDER HIRYU

Anno 2048. E' passato quasi mezzo secolo da quando il Grande Maestro Meio ha conquistato la Terra per mezzo della propria armata androide. In anni di guerre e barbarie di ogni tipo, il suo esercito ha distrutto l'80% della superficie del pianeta e deportato i pochi superstiti alle invasioni per lavorare alla fabbricazione di nuovi robot. Non tutta la popolazione terrestre però era stata sottomessa dal Grande Maestro: in un isola sperduta nei mari del sud chiamata Moralos, un gruppo di guerrieri si sta addestrando per consentire il riscatto dell'umanità. Chiamati Strider, questi eroi sono soldati equipaggiati con armi all'avanguardia, capaci da soli di affrontare un intero esercito. Il migliore tra gli Strider di classe A è un giovane giapponese di nome Hiryu, sulle cui spalle grava il destino dell'intero pianeta. La sua missione consiste nel penetrare nella capitale dell'impero dal cielo ed aprirsi una via tra le armate nemiche in modo da raggiungere Terza Luna, la base segreta del Grande Maestro. Una volta entrato nel satellite artificiale Hiryu dovrà trovare Meio ed ucciderlo. Per riuscire a completare la missione, lo Strider è stato equipaggiato con quanto di meglio può offrirgli la tecnologia del ventunesimo secolo. Le sue armi principali sono la spada di luce Cypher ed un artiglio che gli consente di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti. A completamento dell'arsenale vi sono tre Option Robot disseminati lungo il percorso di gioco: essi comprendono un droide armato di dischi di energia, una pantera meccanica ed un falco robot. Sono inoltre presenti svariati bonus che permettono di recuperare l'energia vitale perduta e incrementare il raggio della spada di luce. Per raggiungere Meio, Hiryu dovrà superare diversi *stage* strutturalmente complessi schivando trappole, arrampicandosi su pareti verticali e addirittura camminando sui soffitti. Ogni livello presenta svariati nemici e sub-boss, concludendosi con l'immancabile avversario finale. Caratterizzato da una difficoltà ben bilanciata oltre che da un'azione di



LA VELOCITÀ DI GIOCO È UNO DEI PUNTI DI FORZA DI ENTRAMBI GLI EPISODI DI STRIDER.





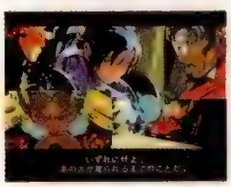
gioco varia e veloce, il primo **Strider** non ha perso il suo fascino nonostante i dieci anni passati dal suo debutto. Stando a Capcom, la conversione per PlayStation si limiterà ad essere una riproduzione fedele di quella originale. E' quindi improbabile che siano aggiunti i dialoghi parlati ed il livello aggiuntivo presente nella versione *Arcade Card* realizzata per PC-Engine. Sembra invece più plausibile la presenza di una colonna sonora remixata.

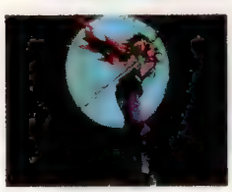
STRIDER HIRYU 2

Nel nuovo episodio di **Strider**, Hiryu ritorna ad impugnare la spada di luce Cypher per sconfiggere un nuovo nemico che minaccia il pianeta Terra. La struttura dei livelli di gioco mantiene le medesime caratteristiche del primo capitolo della saga. Hiryu deve nuovamente farsi largo tra nemici e boss di ogni tipo attraversando *stage* che si sviluppano in orizzontale, in verticale ed ora anche in profondità. L'impiego di fondali poligonali ha permesso inoltre l'introduzione di un sistema di gestione dinamico delle inquadrature che segue con fluidità e tempesitivtà le evoluzioni del protagonista nell'area di gioco. L'ambientazione tridimensionale ha consentito inoltre di rendere questo nuovo **Strider** ancor più imprevedibile e frenetico rispetto al passato: ora i nemici possono circondare Hiryu e attaccarlo provenendo da ogni lato (sfondo compreso). Il sistema di controllo consiste in un'evoluzione di quello ideato per il capitolo precedente. Il protagonista può nuovamente scivolare, correre, saltare e muoversi su qualsiasi superficie. Tra i nuovi elementi di gioco introdotti vi sono la possibilità di eseguire salti doppi e quella di cambiare direzione in aria. Praticamente invariato anche l'equipaggiamento bellico, ora dotato di un sistema di potenziamento più sofisticato rispetto al passato. A giudicare da quanto visto sinora, la versione per PlayStation del gioco sembra mantenere intatte tutte le sue caratteristiche originali. Il motore grafico vanta i medesimi effetti di luce e trasparenze, conservando un buon livello di fluidità e velocità. Al momento non sono ancora state annunciate modalità di gioco aggiuntive. Conoscendo Capcom, non sono comunque da escludere a priori...

STRIDER 1 & 2

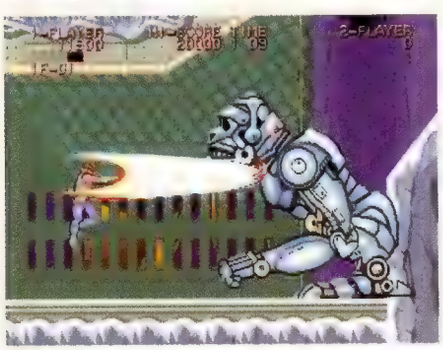
Con **Strider 1 & 2** Capcom ha voluto realizzare un prodotto volto a soddisfare sia i fan di vecchia data che i videogiocatori che lo hanno conosciuto in **Marvel vs. Capcom** e nel nuovo episodio della saga. La mini-*compilation* sarà distribuita in Giappone su due CD nei primi mesi del prossimo anno. I tempi di adattamento per il mercato occidentale sono al momento sconosciuti, così come la possibilità che sia commercializzato solo il secondo episodio della saga.

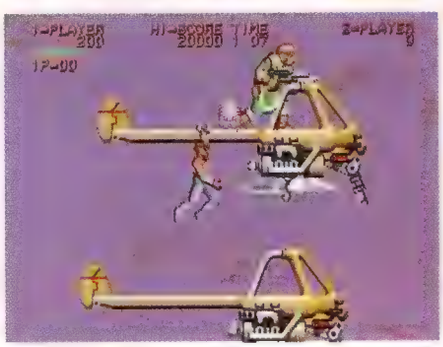




MENTRE PERSONAGGI E NEMICI SONO REALIZZATI IN 2D, I BOSS FINALI SONO INTERAMENTE POLIGONALI.

IL SECONDO CD CONTENUTO NELLA CONFEZIONE È DEDICATO UNICAMENTE AL PRIMO STRIDER.

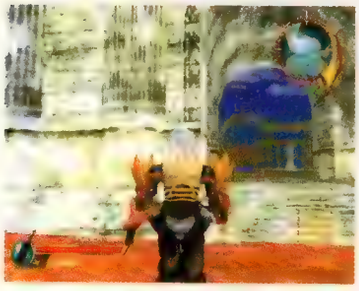




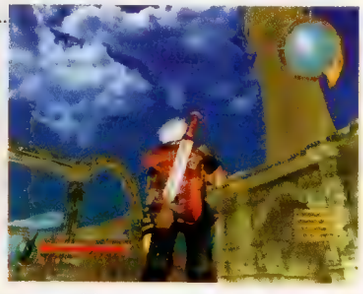
EVERGRACE [PS2]

Dopo **Eternal Ring**, **Armored Core 2**, e (probabilmente) **King's Field 4**, salgono a quattro i progetti PlayStation2 targati From Software. Si è infatti aggiunto alla lista **Evergrace**, ufficialmente il primo *A-RPG* per la nuova console Sony.

Versione:	Giapponese
Casa:	From Software
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	TBA
Genere:	Action RPG

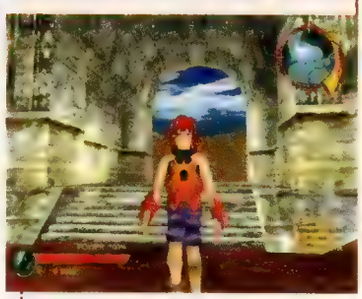


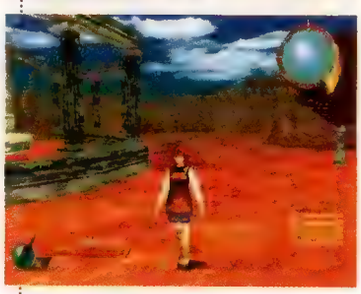
La qualità dell'introduzione in CG è davvero notevole.



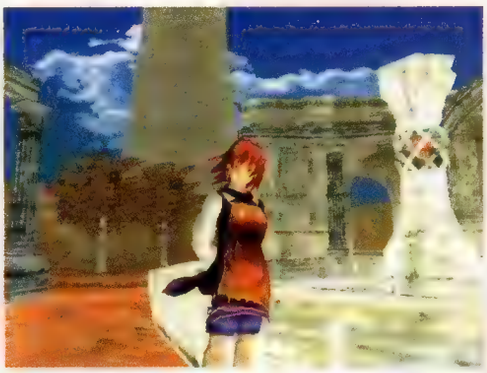
L'eroe di Yuterald (e del titolo From, ovviamente) è un esponente della misteriosa razza dei Crest, riconoscibile dal particolare marchio sulla mano.

DOPO L'ANNUNCIO DEL DIROTTAMENTO di **Onimusha: The Demon Warrior** su PlayStation2, la notizia della medesima sorte occorsa a questo **Evergrace** di From Software fa riflettere. I lunghi tempi di sviluppo necessari per realizzare un gioco per PlayStation2 sembrano essere la causa principale di questo fenomeno di riconversione progettuale (che coinvolge anche il *software* Dreamcast, vedi **Reiselied** di Konami e **Symphony of Light** di Climax). L'industria sembra disposta a tutto pur di avere un prodotto pronto per il periodo di lancio del nuovo sistema Sony, anche a ripescare fra i progetti in corso per l'attuale console. Per quanto apparentemente incomprensibile (del resto il numero di PlayStation nel mondo ha raggiunto quota 70 milioni), riorganizzare lo sviluppo di un gioco PlayStation per una repentina conversione per PlayStation2 comporta spese e tempi inferiori a quelli necessari per lo sviluppo di un gioco *ad hoc* che sfrutti realmente le potenzialità di *Emotion Engine* e *Graphics Synthesizer*. Se il *concept* è pronto e il codice praticamente completo, basta migliorare la grafica e il gioco (per PlayStation2) è fatto. Sarà all'incirca questa l'idea che ha portato From Software al grande passo. Sebbene sia ancora previsto per la primavera del 2000 (come lo era la versione PlayStation), l'*action RPG* **Evergrace** (il primo annunciato per PlayStation2) si discosta marcatamente dal genere prediletto della *softco* nipponica (RPG in soggettiva) per invadere il campo magistralmente esplorato da **Zelda** su piattaforma Nintendo. La storia si svolge in un luogo chiamato Edinbery, dominato dall'impero Ruben. Per secoli, gli scienziati del luogo hanno tentato invano di carpire il segreto, e con esso il potere, racchiuso nei cristalli di "Parumila", frutti naturali dell'albero "Biriyana". Nel corso delle sue ricerche, lo scienziato imperiale Baguragera scopre una connessione fra i cristalli di Parumila e la popolazione dei "Crest". I Crest sono persone dall'origine misteriosa, riconoscibili dalla presenza di un particolare marchio sul dorso della mano destra. Purtroppo per loro, vivono una vita breve e per questo sono emarginati dalla società. In qualche maniera, Baguragera riesce a "ricreare" il marchio dei Crest e decide di chiamare la sua invenzione "Arucrest": associando quest'ultima con i cristalli di Parumila è possibile sprigionare una potenza incredibile. L'impero comincia a produrre armi basate sull'invenzione di Baguragera, ma queste finiscono vittima dello stesso destino dei Crest, crollando precipitosamente senza una ragione apparente. L'unica speranza di salvezza si trova nel paese di Trad, situato nel cuore di una foresta misteriosa e ritenuto luogo sacro per i Crest. Il giocatore assume il ruolo del giovane Yuterald, Crest purosangue che nasconde la propria identità dal giorno in cui gli vengono uccisi i genitori, e in cui decide di vendicarne la morte. Similmente a quanto visto in **Zelda**, il protagonista viaggia attraverso mondi fantastici esplorabili a 360° ed



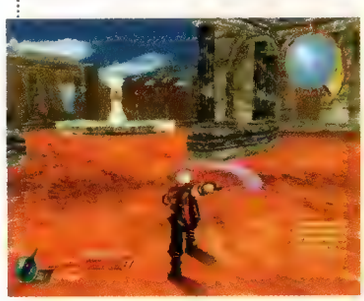


Sharami, la co-protagonista in Evergrace, è intrappolata in una dimensione parallela. Non è chiaro se il giocatore avrà l'obbligo di salvarla o se il giocatore ne comanderà le sorti direttamente. In ogni caso, è altamente probabile che la meccanica di gioco faccia leva sulla possibilità di passare da una dimensione all'altra.



interagisce con un mondo parallelo attraverso la co-protagonista Sharami. Come da copione, in **Evergrace** l'azione bellica si svolge secondo un'impostazione prettamente *arcade*, con il giocatore libero di fuggire o affrontare i nemici incontrati lungo il cammino. Gli attacchi vengono condotti principalmente con spade di diversa potenza e dimensione e poteri magici assortiti. Noti sotto il nome di "Parumila Action", gli attacchi mistici si dividono in gruppi diversi in base alla potenza e al numero di cristalli di Parumila consumati per evocarli. E' interessante notare che, come nel promettente **Vagrant Story** di Squaresoft, **Evergrace** impiega un algoritmo di deterioramento dell'arma basato sul numero di scontri sostenuti. Il sistema di *upgrade* del proprio alter ego, che From Software definisce *Free Growth System*, permette di attribuire i punti-esperienza acquisiti in battaglia alle singole abilità di Yuterald, mentre attraverso il *Full Dress System* è possibile adornarne la testa, il corpo, le mani e i piedi con vestiti, armi e oggetti. Ogni modifica apportata si riflette nell'aspetto del modello poligonale, ed incide sulle prestazioni in battaglia di Yuterald. A giudicare dalle poche informazioni diffuse da From Software insieme all'annuncio del trasferimento di **Evergrace** verso il nuovo sistema Sony, le uniche differenze dalla versione PlayStation sembrano essere la qualità estetica, la qualità estetica e la qualità estetica. Poco male considerando che di **Evergrace** versione a 32 bit si sapeva comunque poco. Appuntamento ai prossimi mesi per maggiori informazioni.

ASPETTO INTERESSANTE DI EVERGRACE, È LA POSSIBILITÀ DI VEDERE ALTERARE L'ASPETTO ESTETICO DEL PROPRIO ALTER EGO, CAMBIANDONE I VESTITI E GLI OGGETTI IN USO.

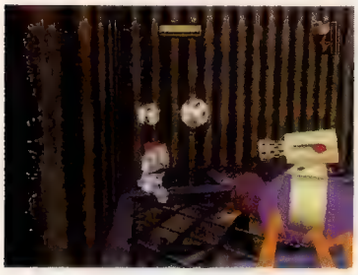


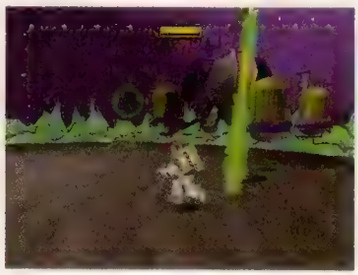
prossimamente acquista on-line
BLACK BOX WWW.BLACK-BOX.IT BLACK BOX
vuvuvubiacktrattinoboxpuntoit
HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD - CD

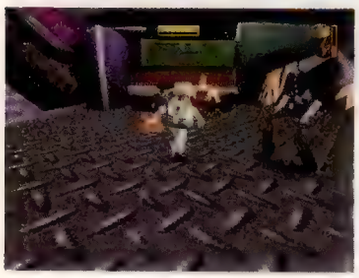
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PLAYSTATION UNIVERSALE + MEMORY CARD + 2 JOYSTICK
310.000 lire + s.t.
VOLANTE VIBRAZIONE E PEDALIERA + GIOCO A SCELTA (F.1. 99 - GT2)
170.000 lire + s.t.
MODIFICA ESTERNA + ACTION REPLAY + CAVO SCART
50.000 lire + s.t.
3 GIOCHI A SCELTA (ANCHE PLATINUM) + MEMORY CARD OMAGGIO !!!
dina per telefono allo 0571 - 632571
la mattina dal martedì al venerdì
Inviaci per e-mail, il tuo indirizzo, riceverai il catalogo per gli acquisti per corrispondenza
RIVENDITORI !! GIOCHI PLAYSTATION PAL - DREAMCAST PAL - N64 - P.C.
IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PLAYSTATION
LE ACTION FIGURES!!! QUALE VUOI TU, QUANTE NE VUOI TU!
BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571-632571 (2 linee r.a.) blackbox@nautilo.it

TOY STORY 2: BUZZ LIGHTYEAR TO THE RESCUE

La pellicola cinematografica, realizzata dai sapienti artisti della Pixar, ha riscosso un enorme successo di critica e pubblico al di là dell'Oceano. Riuscirà il videogioco ad ottenere risultati analoghi?







Versione:	Europea
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Travelers Tales
Data d'uscita prevista:	Febbraio
Genere:	Azione

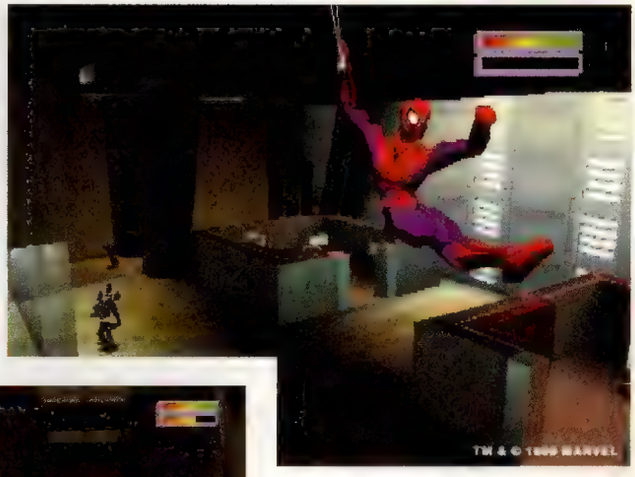
PER PORTARE A TERMINE LA PROPRIA AVVENTURA, BUZZ DOVRÀ SFRUTTARE L'AIUTO DI MR POTATOHEAD E SOCI.

IN MOLTI RICORDERANNO LE VERSIONI Super Nintendo e Megadrive di **Toy Story**: il *tie-in*, realizzato da Travelers Tales, rimane uno dei migliori titoli per realizzazione tecnica mai prodotto per una console a 16 bit. Non stupisce quindi in alcun modo la scelta di affidare al medesimo *team* di programmatori la realizzazione del seguito videoludico per PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, PC e Mac: l'unica versione su cui Travelers Tales non ha potuto mettere le mani rimane quella per Game Boy Color, affidata inspiegabilmente a Tiertex (un nome che farà rizzare i capelli in testa a chi è cresciuto videogiocando su Amiga). La trama di **Toy Story 2** segue a grandi linee quella della pellicola da cui è tratto: il simpatico cowboy Woody è stato rapito da Al, un collezionista di giocattoli senza scrupoli, e sta al futuristico Buzz Lightyear, con l'aiuto di tutti i giocattoli che abbiamo avuto modo di conoscere nel primo **Toy Story**, recuperarlo. Il gioco è strutturato essenzialmente come un *action game* in 3D con una spiccata tendenza al *platform*. Nei 15 livelli che compongono il mondo di **Toy Story 2**, Buzz dovrà correre, arrampicarsi, saltare, roteare, compiere ogni tipo di evoluzione e, soprattutto, sparare per farsi largo fra nemici di ogni tipo. Per avere la meglio su Prospector (uno dei "cattivi" del secondo episodio) e sul malefico imperatore Zurg, l'astronauta dovrà utilizzare l'aiuto di tutti i suoi amici, da Mr. PotatoHead a Hamm, e sfruttare l'arsenale che si andrà componendo nel corso dell'avventura. Il nome dei *power-up* lascia intendere chiaramente il funzionamento degli stessi: Rocket Jet Boots, Grappling Hook e Cosmic Shield vi permetteranno rispettivamente di schizzare nell'aere, appendervi e proteggervi dagli attacchi nemici. Com'era lecito attendersi, nel gioco saranno presenti decine di sequenze tratte dal film, sequenze di cui i programmatori di Travelers Tales sono così orgogliosi da dichiarare a **SPC** che la qualità dei filmati presenti in **Toy Story 2** sarà superiore a quanto visto finora su PlayStation. Altrettanto prevedibilmente, nel gioco verranno utilizzate le voci degli attori che hanno doppiato i giocattoli nel film. Per sapere se **Toy Story 2** riuscirà ad essere divertente come la pellicola da cui è tratto (e per scoprire soprattutto se il *frame rate* della versione finale del gioco riuscirà ad essere almeno parzialmente migliore di quanto visto finora) non perdete la recensione sul prossimo numero di **SPC**. *To infinity and beyond!*

IL BOSS FINALE DEL GIOCO, SALVO RIPENSAMENTI, SARÀ COSTITUITO DAL MALEFICO IMPERATORE ZURG

SPIDERMAN

Nessun eroe Marvel può vantare il medesimo seguito di fan di cui gode l'Uomo Ragno.
Activision ne è consapevole, e mette nelle mani di Neversoft il compito di alleggerirne il portafogli con **Spiderman**.



Versione:	Americana
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Neversoft
Data d'uscita prevista:	Giugno
Genere:	Azione

MOSTRATO PER LA PRIMA VOLTA IN forma di video durante l'ultimo *E3* losangelino, **Spiderman** rappresenta un'interessante novità nel panorama videoludico per PlayStation. Sviluppato da Neversoft, e mosso dal medesimo *engine* di **Tony Hawk's Skateboarding**, la prima avventura interamente dedicata all'eroe Marvel per PlayStation promette un'esatta rappresentazione digitale dell'agile Uomo Ragno. Sebbene il *motion capture* sia stato inizialmente considerato dagli sviluppatori come sistema di cattura delle movenze dell'eroe, l'esigenza di conferirvi la medesima agilità mostrata nei fumetti (una caratteristica difficilmente riproducibile da un essere umano "normale") ha indotto i grafici a prediligere *de facto* un tipo di animazione interamente manuale. Il risultato appare subito evidente e pregevole: l'Uomo Ragno digitale è capace di articolarsi e compiere acrobazie in puro stile fumettistico, trasmettendo esattamente l'idea di agilità e destrezza trasmessa dalle pagine dei *comics* a lui dedicati. Particolarmente interessante appare l'impiego della ragnatela come mezzo per viaggiare fra un grattacielo e l'altro. Il suo funzionamento non è dissimile da quello visto in **Tenchu**, laddove il ninja impiega un gancio per raggiungere vette al di là della portata di un salto. In più, rispetto al titolo SME, **Spiderman** rende omaggio alle capacità ben note del supereroe a cui si ispira (tra cui la possibilità di percorrere carponi le pareti e i soffitti) offrendo ambienti di gioco ricchi di superfici verticali, e caratterizzati spesso da altezze vertiginose. Oltre che per l'esplorazione delle parti alte degli ambienti di gioco, la ragnatela trova impiego anche come arma di attacco e difesa. In ottemperanza alla filosofia del *"no kill"* che contraddistingue i toni pacati della serie a fumetti, in **Spiderman** la ragnatela viene impiegata per inibire i nemici, per disegnare scudi davanti al proprio alter ego, per spostare alcuni oggetti ed altro ancora. Un'altra caratteristica ben nota ai conoscitori del personaggio Marvel, il "senso di ragno" (grazie al quale Spiderman è in grado di avvertire pericoli incombenti), è stata riproposta nell'edizione digitale impiegando le capacità vibranti del Dual Shock. Il sistema avverte il giocatore del pericolo trasmettendo vibrazioni alle mani, vibrazioni dall'intensità proporzionale all'entità del pericolo o alla sua distanza dal proprio personaggio. Dal punto di vista narrativo, Activision ha diffuso poco o nulla. E' noto solo che Spiderman potrà contare sul supporto dei Fantastici Quattro (è possibile addirittura individuarne il quartier generale sullo sfondo saltando fra i tetti di New York), e che dovrà vedersela con alcuni dei massimi esponenti della superfeccia Marvel: Doctor Octopus e Lizard. A giudicare dall'ultima versione (completa solo al 60%) vista da **SPC**, il motore grafico non sembra lasciar spazio a rallentamenti, e sorprende l'elevata efficacia del sistema di inquadrature dinamiche adottate dal team di sviluppo: queste ultime non faticano a conferire la giusta spettacolarità all'azione senza intralciare la giocabilità, grazie anche all'applicazione di trasparenze sulle *texture* che dovessero occludere la visuale. In sintesi, un titolo decisamente interessante che fonda il proprio potenziale ludico su un sistema di controllo sufficientemente sofisticato (e al tempo stesso intuitivo) da mettere tutta l'agilità dell'Uomo Ragno alla portata di un Dual Shock.

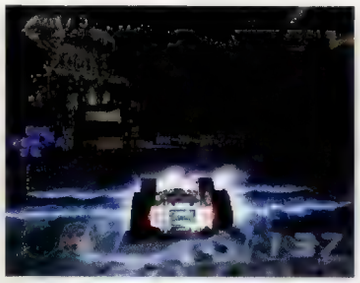
SEBBENE LA RAGNATELA GIOCHI UN RUOLO FONDAMENTALE COME ARMA D'OFFESA, SPIDERMAN POTRÀ CONTARE SU UN BUON NUMERO DI COLPI "STANDARD" E *COMBO*.

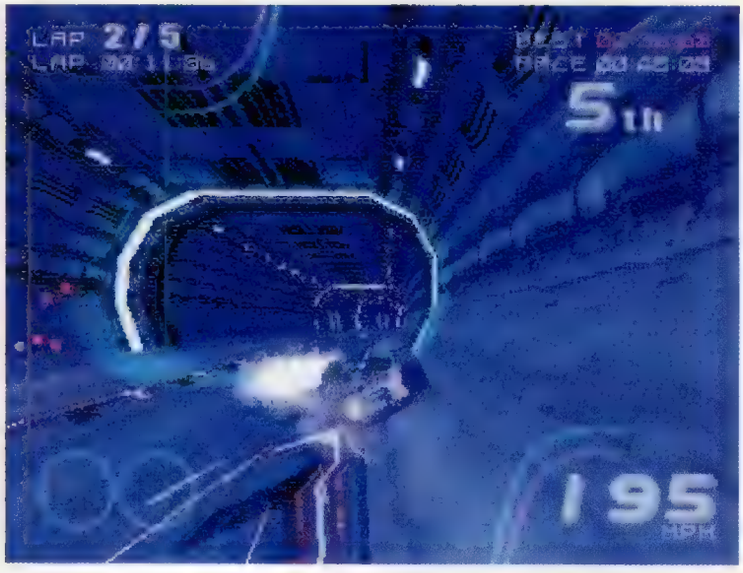
IL SISTEMA DI INQUADRATURE DINAMICO RICHIEDE UN CERTO PERIODO DI ADATTAMENTO DA PARTE DEL VIDEOGIOCATORE. NOTARE LA POSA DELL'UOMO RAGNO, IMPOSSIBILE DA OTTENERE CON UN PROCESSO DI ANIMAZIONE BASATO SUL *MOTION CAPTURE*.

ROLLCAGE STAGE 2

A poco meno di un anno di distanza dal *prequel*, **Rollcage Stage 2** è già pronto sulla linea di partenza per lanciare l'ennesimo *franchise* Psygnosis basato sulla simulazione corsistica futuristica blastatoria. Se non vi basta **Wip3out**, ecco dove guardare...

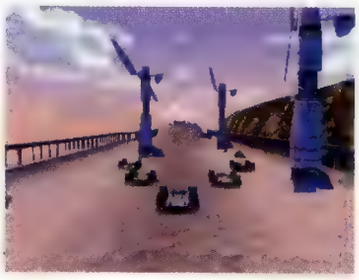
Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	ATD
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Guida





DAL PUNTO DI VISTA ESTETICO/TECNICO, ROLLCAGE STAGE 2 NON HA NULLA DA INVIDIARE A WIP3OUT.

OGNI TRACCIATO È RICCO DI ELEMENTI (PALAZZI, INSEGNE E STRUTTURE METALLICHE VARIE) COMPLETAMENTE DISTRUTTIBILI, ATTRAVERSO CUI RALLENTARE LA CORSA DEGLI AVVERSARI.



DOVESSE SPARIRE DOMANI, PSYGNOSIS verrebbe ricordata per i suoi *racing game* innovativi. Dimenticando per un attimo **Powerdrome**, la *softco* di Liverpool ha *de facto* inventato un nuovo genere corsistico con **WipEout**. Strano a dirsi per una *software house* autrice di ben tre *racing game* basati sull'inflazionatissimo sport della Formula 1, ma Psygnosis può vantare una lodevole tendenza alla ricerca di nuove varianti al genere videoludico più antico della storia (**Nightdriver** *anyone?*). E **Rollcage** è una di queste. Sebbene meno fortunato rispetto a **WipEout** in termini di vendite e gradimento critico, il *racing game* sviluppato dal team ATD (*Attention To Detail*, autore, tra l'altro, di **Cybermorph**, uno dei primissimi titoli sviluppati per il disastroso sistema Atari Jaguar) rientra facilmente nella categoria sperimentale del genere corsistico inglese grazie alla possibilità offerta di percorrere i tracciati a testa in giù o lungo le pareti arcuate dei numerosi tunnel in cui scorrono le piste. Una caratteristica resa possibile dalla peculiare conformazione "*double face*" dei mezzi pilotati: ognuno di essi, infatti, monta pneumatici dal diametro più largo rispetto all'altezza della carrozzeria, nonché posizionati in modo da toccare terra anche in posizione capovolta. Miscelando quest'innovazione concettuale con l'ormai canonica (nel genere del *racing game* futuristico) filosofia del *race and destroy*, **Rollcage** è riuscito a ritagliarsi una fetta di mercato sufficientemente ampia da innescare il finanziamento di un seguito. Psygnosis non si nasconde dietro un dito ed ammette candidamente che **Rollcage Stage 2** (noto inizialmente col suffisso **Extreme**, poi scartato per evitare che venisse inteso dall'utenza come un seguito dal livello di difficoltà estremamente alto), come ogni seguito, offre *more of everything*: più veicoli, più tracciati, più armi e più modalità di gioco. Le nuove vetture offerte compongono un parco macchine di ben 20 unità laddove il *prequel* ne conteneva solo 6 (più una segreta, la *supercar* di Yuri). Analogamente a **WipEout**, i modelli sono ripartiti fra quattro costruttori in ragione di cinque ciascuno. Se con la serie **WipEout** è stato necessario attendere fino alla terza versione per godere di una modalità di gioco a due, la neonata serie **Rollcage** la introduce da subito nella seconda, dando i natali ad innumerevoli modalità di gioco in *multiplayer*. L'elenco di queste ultime annovera quanto segue: *Single Race*, in cui due concorrenti umani si sfidano lungo i tracciati sbloccati nel corso del torneo in *single*; *Tournament*, in cui due concorrenti umani si danno battaglia al meglio di 3, 5, 7 o 9 gare su tracciati a scelta oppure assegnati casualmente dal programma; *Time Attack*, in cui, a differenza delle normali modalità analoghe offerte in altri simulatori di guida, i due sfidanti corrono per il miglior tempo, sul medesimo tracciato, e nel medesimo momento attraverso l'uso dello *split screen* (in questa modalità le due vetture non collidono); *Pursuit*, una delle due modalità di gioco più interessanti: i due contendenti partono da punti diversi ed equidistanti su tre tracciati ovali modellati *ad hoc*. Vince chi rag-

giunge e sorpassa l'avversario per primo; *Demolition*, in cui vince chi demolisce la maggior percentuale di elementi interagibili dei fondali; *Combat*, in cui cinque tracciati speciali sono teatro degli scontri a suon di missili e razzi fra i due contendenti, ma a differenza di quanto sia lecito supporre, non vince chi colpisce l'avversario una volta, ma chi accumula il maggior numero di punti portando a segno i propri attacchi; *RubbleSoccer*, la seconda modalità più intrigante assieme alla *Pursuit*, in cui i giocatori devono letteralmente spingere un oggetto metallico fin dentro la porta avversaria. Una sorta di simulazione calcistica *one on one* a quattro ruote.

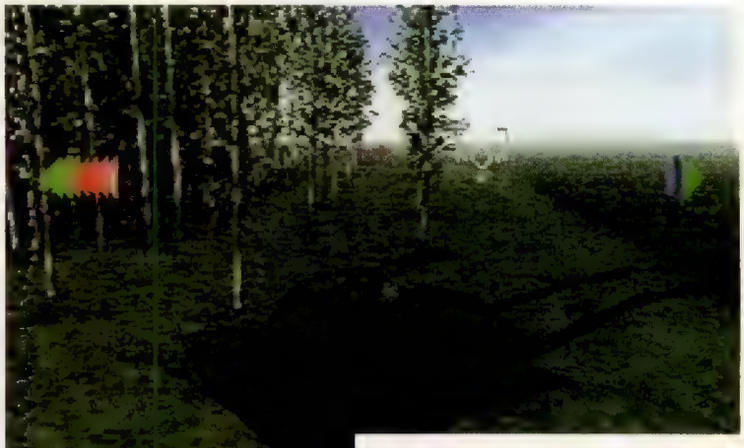
LA POSSIBILITÀ DI PERCORRERE LE PARETI O I SOFFITTI DI ALCUNE SEZIONI DEI TRACCIATI, AMPLIFICA L'AREA DI GIOCO, ARRICCHENDO L'ESPERIENZA CORSISTICA CON NUOVE SOLUZIONI STRATEGICHE.

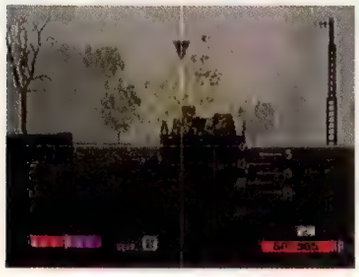
WEAPONS

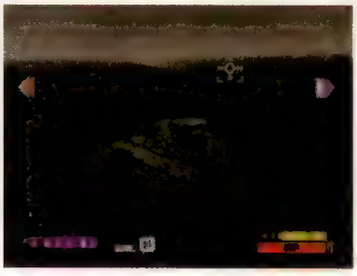
Le armi: **Rollcage** ne custodiva 8, **Rollcage Stage 2** ben 12, frutto dello scarto di alcune vecchie, della modifica di altre e dell'aggiunta di alcune nuove. Ma non solo. Collezionando due armi uguali (ogni vettura monta due *weapon slot*), queste si miscelano formando una versione più potente dell'arma stessa (accumulando ad esempio due *Shield* si ottiene, oltre all'invincibilità, anche un grazioso effetto invisibilità simil *Predator*). Fra i mezzi d'offesa inclusi nel pacchetto ludico meritano menzione le *Laser Blades* (spuntoni incandescenti fuoriescono dai pneumatici e sfruttano la forza centrifuga per scagliare raggi laser un po' ovunque. Davvero deleteri se combinati con un *Turbo Boost*), il *Leader Missile* (sparato il quale, viaggia ignorando tutti gli avversari tranne quello in testa) e lo *Stasis Beam* (una sorta di raggio congelatore capace di bloccare le vetture per 4/5 secondi consentendo di infierirvi con le altre armi a disposizione i cui effetti vengono posticipati al momento in cui termina il periodo di stasi). Furia blastatoria e velocità rizzacapelli sono quindi gli ingredienti principali di **Rollcage Stage 2**, un'esperienza corsistica originale che **SPC** avrà modo di recensire il mese prossimo (ritardi permettendo).

PANZER FRONT

Con l'aiuto di poligoni ed un motore di gioco in tempo reale, ASCII prova a rendere più appetibile un genere di *videogame* un tempo a solo uso e consumo degli appassionati di strategia militare.







Versione:	Giapponese
Casa:	ASCII
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	22 dicembre
Genere:	Simulazione

UNO SHERMAN AMERICANO APRE IL FUOCO CON LA SUA MITRAGLIATRICE COASSIALE CALIBRO .30 CONTRO NEMICI NASCOSTI NELLA VEGETAZIONE.

GLI ORDINI ALLE TRUPPE SONO INVIATI TRAMITE UNA MAPPA DI GIOCO TRIDIMENSIONALE.

DAL 1915 AI GIORNI NOSTRI, IL CARRO armato ha subito una continua evoluzione, trasformandosi da mezzo di supporto a protagonista del campo di battaglia. Il periodo di maggiore sviluppo si è avuto negli anni della II° Guerra Mondiale, dove i carri hanno giocato una parte importante nella strategia della guerra lampo tedesca e nella riconquista alleata. **Panzer Front** ha come scopo quello di ricreare gli scontri più emozionanti tra i giganti d'acciaio di quel periodo. Allo scopo di offrire al giocatore campi di battaglia dotati di caratteristiche morfologiche differenti fra loro, ASCII ha scelto di ambientare i combattimenti in Normandia, Leningrado, Ardenne e Berlino. La prima locazione presenta una fitta vegetazione e molta nebbia, la seconda offre un tipico scenario invernale, la terza è caratterizzata da aree di gioco prevalentemente collinose, mentre l'ultima è costituita da uno scenario urbano. Ogni ambientazione è divisa in venti missioni, ognuna dotata di una propria mappa di gioco. I mezzi corazzati disponibili comprendono venti autoblindi e una trentina di carri armati: buona parte di essi sono realmente esistiti, mentre alcuni sono stati realizzati apposta per il gioco. ASCII ha infatti chiesto a sei famosi artisti specializzati in videogiochi e animazione di realizzare altrettanti mezzi ispirati ad ogni nazione presente nei conflitti simulati. Sembra inoltre che siano stati introdotti come mezzi segreti alcuni moderni carri da battaglia, quali il T-80 e il T-90 sovietici. Ogni veicolo dispone degli stessi armamenti della propria controparte reale. Il tipo di munizionamento selezionato è visualizzato in una icona posta sul fondo dello schermo: oltre alle mitragliatrici sono disponibili proiettili perforanti di vario tipo, da impiegare contro bersagli corazzati, e munizioni ad alto potenziale destinate all'impiego contro veicoli leggermente protetti. Il controllo del plotone di carri comandato dal giocatore avviene attraverso una mappa poligonale: su di essa bisogna assegnare i vari punti in cui i mezzi si devono muovere. Ad ogni *waypoint* può essere collegato un determinato ordine come sparare, tenere la posizione ed esplorare. Per ottenere la vittoria sul nemico, bisogna imparare a sfruttare a proprio favore il territorio circostante. E' inoltre necessario evitare di coinvolgere nel conflitto eventuali eserciti neutrali presenti sul campo di battaglia. Le battaglie possono avvenire a differenti orari del giorno, efficacemente simulati dall'*engine* del gioco. Per consentire al giocatore di supervisionare le operazioni con facilità, è stato inserito un gran numero di inquadrature. Dal posto di comando è possibile ispezionare con il binocolo l'area circostante. La visuale del cannoniere presenta tre diversi tipi d'interfaccia a seconda che il carro sia sovietico, americano o tedesco: ognuna di esse presenta comunque la medesima strumentazione che consiste in bussola, reticolo di puntamento, indicatore della distanza del bersaglio, rapporti del motore e munizionamento selezionato. Sono inoltre disponibili visuali dal posto di guida e numerose inquadrature esterne. Le modalità di gioco offerte da **PF** comprendono uno *Story Mode*, diviso in svariate campagne, ed una modalità di personalizzazione delle battaglie che consente di scegliere mezzi impiegati e ambientazione. Allo scopo di adattarsi sia agli esperti che all'utenza occasionale, il gioco contiene tre gradi di difficoltà caratterizzati da differenti livelli di automazione del sistema di controllo. Da quanto visto sinora, **PF** ha tutte le carte in regola per conquistare gli appassionati delle simulazioni strategiche in tempo reale: speriamo solo in una versione occidentale del gioco...

KinG Kross

KaPS® THE 3000 TECH

ARIETE INFORMATICA srl
Via S. Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - Fax +39 (02) 48205818
Via Arno, 36 - 80131 Napoli - Tel. +39 (081) 2462211 - Fax +39 (081) 2462222
www.arieteinformatica.com

Big in Japan

a cura di Diego Cortese

LO SVILUPPO DEL SETTIMO EPISODIO DI Dragon Quest ha ormai assunto i contorni di una farsa: dopo neanche un mese dall'annuncio ufficiale che ne assicurava l'uscita entro il 29 dicembre, Enix ha deciso di posticipare nuovamente la commercializzazione del gioco. Per giustificare quest'ennesimo ritardo, la casa nipponica si è limitata ad affermare di voler prendere più tempo per assicurarsi di poter offrire al proprio pubblico un prodotto altamente qualitativo. A peggiorare ulteriormente la situazione vi è la mancanza di un termine preciso riguardante l'uscita del gioco, previsto semplicemente per la prossima primavera. A questo punto ogni previsione circa il rispetto dei tempi di sviluppo da parte di Enix ci pare abbastanza azzardata: non ci resta che aspettare e pregare. Per cercare di calmare gli animi inferociti degli appassionati della saga, Enix ha annunciato il *remake* dei primi quattro episodi per PlayStation. Com'era già accaduto su Super Famicom con **Dragon Quest I**, **II** e **III**, i giochi saranno fortemente rinnovati sia dal punto di vista grafico che da quello sonoro. I tempi di sviluppo e le modalità di commercializzazione di questo progetto non sono al momento noti. Oltre ad aver gettato i fan nella disperazione più nera, il posticipo del lancio di **Dragon Quest VII** ha generato un effetto-catena sulle date di distribuzione di altri giochi in fase di sviluppo previsti per lo stesso periodo. Consapevoli del fatto che il titolo Enix attirerà su di sé l'attenzione di una buona parte del pubblico giapponese, Sega e Square hanno rispettivamente anticipato e rimandato l'uscita dei propri titoli più importanti. **Shenmue** per Dreamcast è stato spostato al 29 dicembre 1999, mentre **Final Fantasy IX** è ora previsto entro l'anno fiscale 2000: nessuna data di uscita precisa è stata al momento definita, ma stando ad alcune indiscrezioni dovrebbe comunque avvenire entro il mese di luglio.

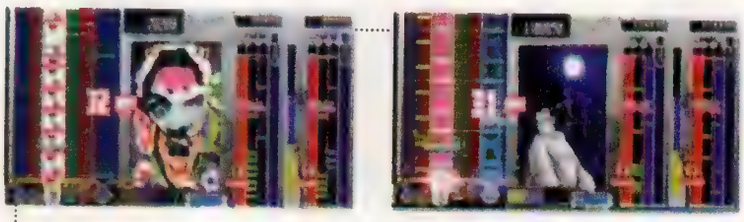
NAMCO CHIEDE AIUTO AGLI DEI SQUARE

Dopo aver abbandonato Squaresoft per passare alla casa di sviluppo Monolith Software, lo staff responsabile della realizzazione di **Xenogears** e **Chrono Cross** si è messo al lavoro su un nuovo RPG intitolato **Kamurai Shinlai**, che verrà distribuito da Namco. Dalle prime informazioni diffuse, il gioco sembra avere alcuni punti in comune con il primo titolo sviluppato dal team su PlayStation. La trama si svolge in un mondo dove Dio e gli uomini convivono pacificamente, ambientazione che ricorda molto il prologo di **Xenogears**. Questo pianeta è diviso in sei regni, ognuno governato da un particolare elemento: Terra, Fuoco, Luce, Cielo, Vita e Oscurità. Il paese della luce è il territorio in cui vive l'umanità, protetta da otto divinità contro le minacce provenienti dal mondo dell'oscurità. I protagonisti del gioco sono un ragazzo di nome Kagato ed una dea chiamata Fushi. Grazie al *Cutting Back Script System*, le storie dei due personaggi si evolvono in modo differente, ma parallelo. Il giocatore prenderà il controllo di uno o dell'altro protagonista a seconda degli sviluppi della trama. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata all'artista Haruhiko Mikimoto, conosciuto e apprezzato per serie animate quali *Macross*, *Orguss*, *Gunbuster* e *Gundam 0080*. Dal punto di vista grafico, il gioco impiega personaggi bidimensionali su fondali poligonali. I dialoghi sono inoltre arricchiti da ritratti dotati di numerose espressioni facciali, che rendono più coinvolgente l'interazione con gli altri personaggi. Il *Battle System* è stato descritto come un sistema nel quale il giocatore non agisce direttamente sui membri del gruppo, ma si limita a inviare ordini che i personaggi cercheranno d'interpretare nel migliore dei modi. Durante il combattimento bisogna anche tenere conto dell'umore dei personaggi comprimari, che potrebbe influire sulla loro affidabilità. Per ciò che concerne la componente sonora non sono state ancora fornite informazioni precise: sembra comunque che i dialoghi siano stati in buona parte doppiati in giapponese. L'uscita di **Kamurai Shinlai** è prevista per il prossimo anno in Giappone. Stando ad indiscrezioni che non hanno ancora avuto una conferma ufficiale, Namco starebbe anche sviluppando un *sequel* di **Soul Calibur**. Previsto per il prossimo autunno, il gioco avrà nuovamente la parola **Soul** contenuta nel proprio titolo...

LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI DI KAMURAI SHINLAI È AD OPERA DI HARUHIKO MIKIMOTO.

KONAMI MANIA

Konami si appresta a commercializzare una serie di nuovi *rhythm game* per *coin-op* e console. Il 23 gennaio sarà distribuito per PlayStation **Beat Mania 5th Mix - Time To Get Down**, *append disc* contenente 45 nuove canzoni oltre che le inedite modalità *High Speed Mode* e *Sound Mode*. Il 10 febbraio sarà disponibile **Pop'n Music 3 Append Disc** per l'utilizzo del quale è necessario possedere la conversione del secondo titolo della serie: questo *data disc* aggiunge 44 nuove canzoni, l'*Hyper Mode* ed il supporto PocketStation. Il 24 febbraio è il turno di **Guitar Freaks Append 2nd Mix** che offrirà i 15 brani della seconda versione



PER GIOCARE CONTEMPORANEAMENTE A GUITAR FREAKS E A DRUMMANIA IL FORMATO VIDEO DEL *COIN-OP* KONAMI SI REGOLA AUTOMATICAMENTE IN FORMATO *WIDESCREEN* (16:9)

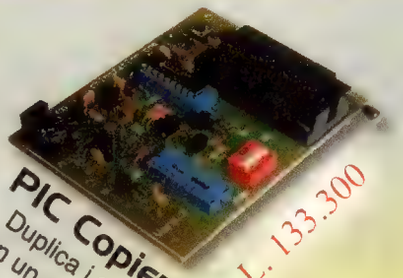
Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE

Tutti i giochi originali

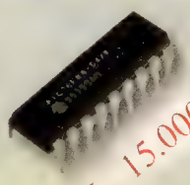
Vasta gamma di accessori originali **SONY**

Tutti i prezzi sono IVA esclusa.



PIC Copier
Duplica i chip con un solo tasto
L. 133.300

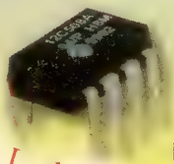
Chip 16f84
Ideali per sat card



L. 15.000

Max PIC
Per programmare tutti i chip

L. 133.300



Chip 12c508
Ideali per la modifica PSX
Disponibili programmati e non
da L. 1.600

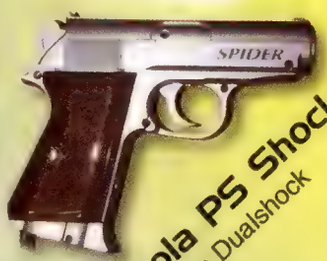
Disponibile listino grossisti

Pedana Dancing
Per "ballare" i tuoi giochi
L. 40.000

L. 52.000

Pistola Namco
Time Crisis

L. 25.000



Pistola PS Shock
Con Dualshock

Superflex

L. 8.300

Racing Wheel
Con Dualshock

L. 69.000

Dual Card

L. 80.000

Programmatore ISO

L. 133.300

Logger Season

L. 66.700

I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

Visitate il nostro sito Internet

www.chipstation.com

Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

del *coin-op* assieme a 25 canzoni provenienti dagli altri titoli della serie di **Beatmania**. Il fatidico 4 marzo tra i titoli disponibili per il debutto di PlayStaton2 vi sarà anche la conversione di **Drummania**. Konami ha annunciato che il gioco sarà compatibile con il *controller* di **Guitar Freaks**: grazie ad esso sarà possibile giocare utilizzando una batteria e due chitarre come avviene unendo i *coin-op* dei suddetti giochi. Per consentire al video di contenere entrambi gli schermi di gioco, il formato visualizzato sarà in 16:9. Per ciò che concerne il mercato *arcade*, la novità più esaltante in casa Konami è il simulatore di tastiera elettronica intitolato **Keyboardmania**. La meccanica di gioco rimane la stessa della serie di **Bemani** con la variante di usare come strumento una tastiera a 24 tasti realizzata da Yamaha. Il cabinato si compone di due tastiere per consentire la partecipazione di altrettanti giocatori, di due monitor da 29" girati in verticale e della solita pletora di casse e luci stroboscopiche. Le modalità di gioco disponibili comprendono *Free* per addestrarsi, *Normal* per i principianti, *Expert* per i musicisti più smaliziati e *Double Play* per le partite in doppio. L'uscita del *coin-op* in Giappone è prevista per il mese di gennaio. Konami ha infine annunciato di avere in fase di sviluppo **Beatmania 3**, la cui uscita è prevista per il prossimo anno. Il gioco sarà dotato di un ingresso per *floppy disk* (come nei sintetizzatori professionali), che permetterà la memorizzazione di dati per uno scopo non ancora specificato. Konami ha inoltre presentato per PlayStation la simulazione golfistica **Jikkyou Golf**, caratterizzata dalla presenza di giocatori reali oltre che di commento parlato. L'uscita del gioco è prevista per la prossima primavera.

I CABINATI DEI *RHYTHM GAME* KONAMI STANNO DIVENTANDO SEMPRE PIÙ SOFISTICATI. KEYBOARDMANIA CONTIENE DUE TASTIERE A 24 TASTI DELLA YAMAHA E DUE VIDEO DA 29 POLLICI.

SHORT IN JAPAN

Atlus ha annunciato di avere concluso un accordo con MathEngine per poter impiegare nello sviluppo dei propri giochi tecnologie e *software* necessari a simulare in modo realistico il comportamento umano. Grazie a questo nuovo *software* sarà possibile ottenere movimenti naturali senza utilizzare la tecnica del *motion capture*. Il primo titolo a sfruttare il pacchetto **Virtual Human** offerto da MathEngine sarà una simulazione, al momento priva di nome, con protagonista una ragazza virtuale, in fase di sviluppo per PlayStation2. Atlus sta inoltre producendo altri cinque titoli per PlayStation2 tra cui un nuovo episodio della saga di **Shin Megami Tensei**. Bandai ha confermato lo sviluppo di un titolo ispirato alla serie di Gundam per PlayStation2: intitolato temporaneamente **Mobile Suit Gundam**, il gioco è previsto per il mese di aprile. Non è ancora chiaro se si tratti della conversione della simulazione uscita per Dreamcast oppure di un titolo interamente nuovo. Arc System Works e Team Neo Blood (composto da ex-membri SNK) stanno ultimando il *sequel* di uno dei pochi picchiaduro originali usciti per PlayStation: inizialmente sviluppato solo per *coin-op* su scheda Naomi, **Guilty Gear 2** conserverà tutto il precedente cast di personaggi ai quali si aggiungeranno diversi nuovi elementi. Al momento non sono disponibili ulteriori dettagli sul gioco, data di uscita compresa. Vista la calda accoglienza riservata al primo episodio, la conversione per PlayStation2 e Dreamcast appare più che probabile. Non mancheremo di fornirvi ulteriori notizie a riguardo appena ne verremo a conoscenza. Sugar & Rocket sta realizzando per Sony il secondo episodio della saga di **Popolocrois**. La trama del gioco verte attorno alla storia d'amore tra il protagonista Pietro, ora quindicenne, e la strega Nalsia. Il sistema di battaglia è stato modificato, aggiungendo il fattore tempo e inserendo raggi d'azione precisi per il movimento e le armi dei protagonisti. **Popolocrois II** sarà distribuito il 24 febbraio su 3 CD. Concludiamo annunciando il posticipo della data di uscita di due attese simulazioni strategiche. Banpresto ha rimandato la commercializzazione di **Super Robot Taisen Alpha** al 24 febbraio. Il gioco sarà anche distribuito in un'edizione limitata contenente svariati *gadget* tra cui adesivi, cartoline, collane e miniature dei personaggi. Ritardo ancora più consistente per **Hoshigami: Ruining Blue Earth**. Il *simulation RPG* realizzato dagli stessi autori di **Final Fantasy Tactics** è ora previsto per la prossima primavera.

POPOLOCROIS II SARÀ L'ULTIMO TITOLO DELLA SAGA REALIZZATO PER PLAYSTATION.

GUILTY GEAR 2: IL PICCHIADURO DEI TEAM NEO BLOOD VERRÀ INIZIALMENTE REALIZZATO PER NAOMI.

L'ATTESO NUOVO EPISODIO DELLA SAGA DI SUPER ROBOT TAISEN NON SARÀ DISPONIBILE PRIMA DEL 24 FEBBRAIO.

L'USCITA DI HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH È STATA POSTICIPATA ALLA PROSSIMA PRIMAVERA. PECCATO.

OSTIA LIDO

ROMA
Via delle Canarie, 19
06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

RIMINI

Via Sigismondo, 36
0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

DREAMLAND

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA
DREAMCAST JAP
MARCHIATO CE L. 399.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DREAMCAST JAP

Air Force Delta	L. 129000
Berserk	L. 139000
Bio Hazard 2 Value Plus	L. 139000
Black Matrix	L. 149000
Bungaioh	L. 149000
Buggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Chu Chu Rocket	L. 89000
Cool Boarders	L. 129000
Crazy Taxi	L. 139000
D2	L. 139000
Densha De Go 2	L. 139000
Dinamite Deka II	L. 119000
Death Crimson 2	L. 129000
Espion Agents	L. 129000
F1 World Grand Prix	L. 129000
Giga Wings	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 129000
Gundam Side Story 0079	L. 149000
House of Dead II+Gun	L. 219000
July	L. 99000
Jo Jo's Adventure	L. 139000
King of Fighter 99	L. 119000
Marionette Hundler	L. 119000
Makken X	L. 149000
Monaco GP II	L. 85000
Nadesico The Mission	L. 149000
New Japan Prowrestling	L. 119000
Panzer Front	L. 149000
Plus Plumb	L. 89000
Power Stone	L. 135000
Rainbow Cotton	L. 139000
Ready 2 Rumble	L. 139000
Red Line Racer	L. 115000
Revive	L. 139000
Sega Rally II	L. 99000
Sega GT	L. 139000
Shangai Dynasty	L. 149000
Shenmue	L. 139000
Shuto ko Battle	L. 129000
Sonic Adventure	L. 80000
Space Channel 5	L. 149000
S. Speed Racing	L. 99000
Soul Calibur	L. 135000
Space Griffon	L. 129000
Speed Devils	L. 129000
Star Gladiator 2	L. 139000
Street Fighter 3 Double Impact	L. 139000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Turb	L. 80000
Virtua Fighter 3	L. 80000
Virtual On	L. 139000
Virtual Striker 2	L. 149000
Zombie Revenge	L. 129000

...02/02/2000 CODE VERONICA

DISPONIBILE DC PAL

MODELLINI METALLO BANDAI DA COLLEZIONE

Mazinga Z	L. 320000
Mazinga Z Black	L. 320000
Grande Mazinga	L. 320000
Grande Mazinga Black	L. 320000
Cpmbattler V	L. 450000
Goldrake	L. 450000
Gindam Rx78	L. 180000
Zaku Red	L. 180000

NINTENDO 64 PAL

All Stars Tennis	L. 119000
Bust-a-Move 2	L. 99000
Banjo Kazooie	L. 119000
Bass Hunter	L. 109000
Castelvania	L. 115000
Carmageddon	L. 129000
Diddy Kong Racing	L. 135000
Duke Nukem Zero Hour	L. 125000
Donkey Kong 64	L. 139000
Fighter Destiny	L. 49000
Fifa 99	L. 129000
Flying Dragon	L. 99000
F-Zero	L. 89000
F1 Word Grand Prix II	L. 139000
F1 World Grand Prix	L. 89000
Goemon	L. 139000
Goemon 2	L. 119000
Gex 3	L. 119000
Golden Eye	L. 89000
Hybrid Heaven	L. 125000
International S.S. Soccer 64	L. 109000
I.S.S. Soccer 98	L. 129000
Killer Instinct	L. 129000
Lego Racer	L. 129000
Lylat Wars	L. 89000
Lamborghini	L. 129000
Mission Impossible	L. 89000
Mario Kart	L. 89000
Mortal Kombat 4	L. 139000
Micro Machines 64	L. 109000
Mishiefs Makers	L. 129000
Mario Party	L. 139000
Mario Golf	L. 139000
Monaco GP 2	L. 119000
Mortal Kombat Sub Zero	L. 139000
Monster Truck	L. 109000
NBA Live 99	L. 129000
NBA Pro 98	L. 129000
Nagano	L. 129000
Pilotwings	L. 109000
Quake II	L. 119000
Rayman 2	L. 129000
Ready 2 Rumble	L. 149000
Resident Evil 2	L. 129000
San Francisco Rush	L. 149000
Shout Park	L. 119000
Shadow Man	L. 129200
Shadow Gate	L. 119000
Star Wars Episodio I	L. 119000
Star Wars Rouge Squadron	L. 139000
Super Smash Bros	L. 129000
Toy Story 2	L. 149000
Top Gear Rally	L. 99000
Turok 2	L. 119000
Turok Rage Wars	L. 129000
V-Rally	L. 75000
World Cup	L. 139000
Wawe Race	L. 89000
World Driver Championship	L. 129000
Wipeout 64	L. 69000
Yoshi's	L. 119000
Zelda	L. 139000

NOVITÀ JAP N64 USA

Gundam Rx78 Perfect Grade	L. 320000
Zaku II MS06S Perfect Grade	L. 320000
Zaku II MS06F Perfect Grade	L. 320000

NEW DVD JAP

DISPONIBILI GIOCHI SAT
FINAL FIGHT REVENGE
L. 139.000

TITOLI NEO GEO CD
A L. 80.000

WONDER SWAN L. 139000

CONSOLE DA COLLEZIONE
SATURN + M. PEG L. 299.000
NEO GEO CARTUCCE
L. 1.250.000
P.C. ENGINE CORE GRAFX 2
+ GAME L. 430.000

NEO GEO POCKET COLOR L. 199.000

Bass Fishing	L. 79000
Baseball Star	L. 75000
Big Tournament Golf	L. 89000
Cherry Master	L. 110000
Cool Boarders	L. 79000
Crush Roller Pocket	L. 75000
Dive Alert (2 cartucce)	L. 150000
Fatal Fury First Conctat	L. 85000
King of Fighter R2	L. 95000
Metal Slug First Mission	L. 85000
Neo Geo Cup 98 Plus	L. 75000
Pacman	L. 85000
Pocket Tennis	L. 69000
Puyo Pop	L. 89000
Puzzle Bobble Mini	L. 65000
Snk vs Capcom	L. 89000
Snk vs Capcom Fight	L. 89000
Sonic	L. 89000

GB COLOR L. 169.000

A Bugs Life	L. 75000
Barbie	L. 75000
Black Bass	L. 75000
Bust – A Move 4	L. 75000
Bugs Bunny	L. 75000
Caesar Palace II	L. 69000
Carmageddon	L. 75000
Disney Beauty	L. 79000
Duke Nukem	L. 75000
Frogger	L. 79000
F1 World Gran Prix	L. 69000
Gex	L. 69000
Golden Goal	L. 79000
GTA	L. 75000
Harvest Moon	L. 75000
Holy Magic Century	L. 59000
Hormiga Z	L. 85000
Int. S. S. Soccer 99	L. 69000
Mario Golf	L. 85000
Mickey's Racing	L. 85000
Mortal Kombat 4	L. 59000
Pacman	L. 79000
Pitfall	L. 75000
Power Quest	L. 75000
Prince of Persia	L. 69000
Puffi	L. 49000
Quest For Camelot	L. 85000
720° Skateboard	L. 59000
S. Mario Bross de Luxe	L. 65000
Shadow Gate	L. 69000
Spy vs Spy	L. 49000
Tarzan	L. 69000
Titti e Silvestro	L. 59000
Toy Story 2	L. 85000
Top Gear Rally	L. 59000
Tom e Jerry	L. 75000
Turok 2	L. 59000
V – Rally	L. 69000
Zelda	L. 75000
Wario Land II	L. 75000

PLAYSTATION JAP - USA

Bass Landing USA+Contr.	L. 189000
Bokan Desuyo	L. 169000
Bio Hazard Gun Survivor	L. 139000
Black Bass Whit Blue Marlin USA	L. 139000
Bust A Move 2 (Dance)	L. 169000
Capcom Generation V	L. 89000
Chocobo Dungeon II	L. 149000
Cyber Org	L. 139000
Clock Tower II USA	L. 119000
Crisis City	L. 119000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Dragon Ball Z Legend	L. 99000
Dragon Ball Final Bout	L. 99000
Dragon Ball Battle 22	L. 99000
Dragon Valor	L. 139000
Dragon Quest VII	L. 139000
Dr. Slump	L. 99000
Final Fantasy VII	L. 79000
Final Fantasy VIII USA	L. 169000
Front Mission III	L. 169000
Front Mission Alternative	L. 89000
Final Fantasy Antology USA	L. 129000
Fighting Eyes	L. 89000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Ghost in the Shell	L. 79000
Grandia USA	L. 139000
Gran Turismo 2	L. 149000
Guardian's Crusade USA	L. 89000
Guyferd	L. 109000
Gundam Perfect one Year War	L. 69000
Gundam G generation Zero	L. 169000
Gun Barl	L. 129000
J. League Perfect Striker 99	L. 139000
Jade Cocoon USA	L. 139000
Jo Jo's Bizzare Adventure	L. 139000
King of Fighter 97	L. 129000
King of Fighter Kio	L. 99000
Legacy of Kain: Soul River USA	L. 99000
Legend of Dragon	L. 139000
Lunar Silver Star Story USA LTD	L. 175000
Lupin the 3rd	L. 99000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L. 139000
Metal Gear Solid Integral	L. 129000
Metal Gear Solid vr Miss. USA	L. 119000
Metal Slug	L. 129000
Monkey Hero USA	L. 89000
Over Blood 2	L. 69000
Parasite Eve 2	L. 149000
Pocket Fighters	L. 79000
Real Robot Battle	L. 179000
Real Bout Special	L. 129000
Real Bout Special Dinamite Mine	L. 139000
Resident Evil 3 USA	L. 139000
Rival School 2	L. 129000
Rockman Dash	L. 59000
Sailor Moon	L. 179000
Samurai Spirit New Version	L. 139000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 89000
Suikoden II USA	L. 129000
Super Robot Wars F Final	L. 169000
Super Robot Vars F	L. 149000
Star Ocean USA	L. 129000
Street Fighter Zero 3	L. 139000
Street Fighters Ex 2 Plus	L. 139000
Super Robot Taisen Alpha	L. 149000
Tales of Destiny JAP	L. 99000
The Last Blade	L. 129000
The Legend of Dragon	L. 139000
Thousand Arms USA	L. 119000
Tales of Fantasia	L. 119000
Thunderforce V	L. 89000
Time Bokan	L. 99000

DISPONIBILI GIOCHI HENTAI
PER PC COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
VIPER N. 1 L. 59.000
ASSO DI SPADE L. 59.000

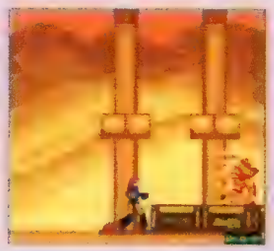
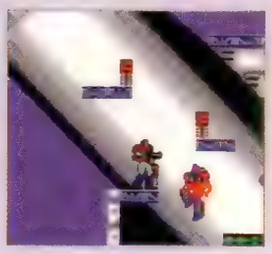
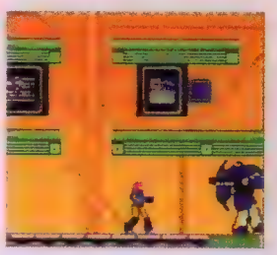
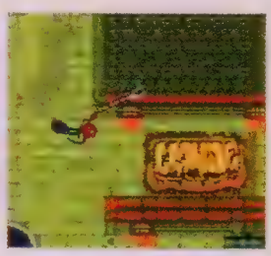
Outer Worlds

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Marcello Cangialosi, Francesco Matarrese, Erik Pede e Massimo Rovatti.

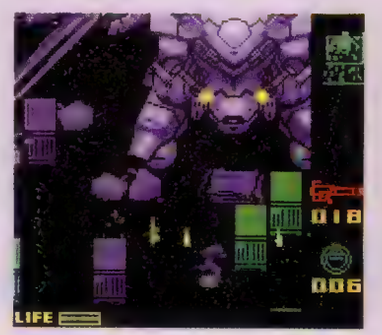
BIONIC COMMANDO: ELITE FORCES

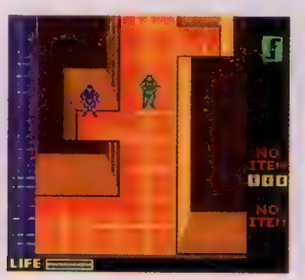
GBC: Spinti dall'ambizioso proposito di alzare il livello medio delle produzioni per Game Boy Color e creare un punto di riferimento per i prossimi titoli in uscita sul portatile Nintendo, gli sviluppatori statunitensi di NST stanno procedendo speditamente con la programmazione di **Bionic Commando: Elite Forces**. Accanto ad una trama totalmente rinnovata, ma completamente accessoria come vuole la tradizione dei giochi d'azione, troveremo fortunatamente un buon numero di modifiche sostanziali al *gameplay*, tra cui la possibilità di scegliere il proprio personaggio all'inizio della partita (uno dei due eroi a disposizione sarà di sesso femminile) e la necessità di oltrepassare addirittura ventidue livelli. Ma non è tutto: NST ha infatti introdotto un inedito *set* di ambientazioni a scorrimento verticale e, forse per cavalcare l'onda lunga di **Metal Gear Solid**, ha ben pensato di realizzare una modalità definita *Sniper* all'interno della quale si reciterà il ruolo del cecchino di turno, impegnato a stanare i nemici in distanza abilmente mimetizzati tra gli elementi del fondale. Destano infine parecchio stupore i risultati raggiunti dai programmatori di NST in campo grafico, in particolar modo per quanto riguarda le schermate statiche di intermezzo (visualizzate in alta risoluzione con 2048 colori) e i 1.500 *frame* di animazione realizzati per i personaggi principali. **Bionic Commando: Elite Forces** uscirà negli Stati Uniti il 24 gennaio e, contrariamente a quanto accade per la stragrande maggioranza dei titoli per il portatile Nintendo, girerà unicamente su Game Boy Color, probabilmente per non sacrificare la spettacolarità visiva sull'altare della retrocompatibilità.

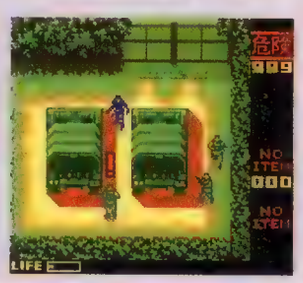





METAL GEAR: GHOST BABEL

GBC: È giunto come un vero e proprio fulmine a ciel sereno l'annuncio di Konami relativo a **Metal Gear: Ghost Babel** per Game Boy Color.
Praticamente nessuno, infatti, si aspettava che la nuova edizione della storica serie avrebbe visto la luce sul portatile Nintendo, che sembra comunque in grado di rendere giustizia a Solid Snake e ai suoi avversari. Il gioco, che dovrebbe uscire in Giappone entro la metà del 2000, sarà composto da una dozzina di livelli a cui andranno ad aggiungersi ben 180 missioni VR ispirate a quelle realizzate da Konami per la versione PlayStation; sarà inoltre possibile prendere parte all'avventura in compagnia di un amico grazie al comodo cavo *link* per Game Boy, il cui sfruttamento renderà **Metal Gear: Ghost Babel** il primo episodio della serie pensato per due giocatori. Dal punto di vista tecnico Konami promette una grafica molto simile a quella dell'originale per MSX, migliorata però per quanto riguarda le animazioni e il dettaglio degli ambienti; un ulteriore passo in avanti rispetto alla primissima edizione della saga è poi stato fatto nel campo della caratterizzazione, esaltata dalle schermate statiche in cui i personaggi dialogano e dalla tradizionale radio, assai simile a quella vista in **Metal Gear Solid**. È stata ovviamente mantenuta la possibilità di nascondersi ed eludere la sorveglianza dei numerosi soldati di pattuglia, da sempre alla base del *franchise* **Metal Gear**, così come sono state conservate alcune armi utilizzate nell'adattamento su PlayStation con cui **Metal Gear: Ghost Babel** condivide l'obiettivo finale (la distruzione di un potentissimo macchinario bellico) e la presenza di lievi modifiche alla struttura del gioco in caso di ripetizione dello stesso dopo il primo completamento.







EMULAZIONE SU DREAMCAST

DREAMCAST: Quello di febbraio sarà quasi sicuramente un mese indimenticabile per gli utenti Dreamcast con il pallino del *retrogaming*, dato che Sega renderà disponibili sulla rete circa trecento titoli storici per Megadrive e PC Engine da scaricare e giocare sullo stesso Dreamcast con l'ausilio di uno speciale GD-ROM, all'interno del quale saranno probabilmente registrati appositi programmi di emulazione. I giochi interessati dall'originale iniziativa verranno venduti ad un prezzo compreso tra i 100 e i 300 Yen, saranno cambiati periodicamente (prevediamo un qualche tipo di rotazione sul sito da cui i titoli andranno prelevati) e risiederanno nella memoria interna della console, il che, in teoria, significa che andranno persi allo spegnimento della macchina. Tra i nomi eccellenti citati da Sega figurano capolavori come il primo **Sonic the Hedgehog**, **Out Run**, **Pac-Man**, **B.C. Kid** e **Columns**, ma non è escluso che anche **Gunstar Heroes**, **Ghouls'n Ghosts**, **Strider** e la serie **Streets of Rage** possano unirsi alla lista delle vecchie glorie riportate in vita grazie alla versatilità di Dreamcast.

ANCORA GUAI PER INTEL

PC: Dopo i problemi con le Direct Rambus ed il *chipset* i820, Intel ha ufficialmente ammesso la presenza di un *bug* in una "piccola" quantità di Pentium III Coppermine (quelli con processo produttivo a 0,18 micron). Il colosso californiano dell'industria dei microprocessori per computer ha spiegato che questo *erratum* (Intel non gradisce il termine *bug* per le CPU) si manifesta impedendo al processore di passare dallo stato "Off" a quello "On". In pratica i computer che montano i Coppermine difettosi possono talvolta non accendersi! La Dell, azienda che vende computer assemblati in tutto il mondo, ha riscontrato la presenza delle CPU in questione nei suoi PC della linea GX110 ed ha subito sospeso la distribuzione di tali macchine. Ultimamente alla Intel non ne va bene una, forse per merito della pressante concorrenza (leggasi AMD) che invece può contare su un crescente supporto da parte dei produttori di *mainboard* e di una nuova linea di CPU che arriva sino ai 750 MHz (Athlon) senza troppi problemi.

BRIEFS

DREAMCAST: I numerosi test effettuati da Codemasters al fine di stabilire le effettive capacità di Dreamcast sembrano aver dato esito positivo: la nota *softco* britannica pubblicherà infatti un numero imprecisato di nuovi titoli per il 128 bit Sega nel corso del 2000, ponendo l'enfasi sul *multiplayer* e sul gioco *online*. La prima produzione Codemasters per Dreamcast dovrebbe essere la simulazione automobilistica **Off The Road**, ma al momento di andare in stampa i fratelli Darling non hanno ancora fornito alcuna conferma ufficiale.

DREAMCAST: Il notevole traguardo raggiunto da Sega con un milione di Dreamcast venduti negli Stati Uniti tra la data del lancio e l'ultima settimana di novembre sembra aver spinto David Perry ad accantonare i dubbi precedentemente espressi in relazione alla macchina in questione che, come prima conseguenza del cambio di direzione operato da Shiny, avrà presto la sua bella conversione di **Messiah**. Il gioco verrà sviluppato internamente e, a detta di Perry, spingerà al massimo l'*hardware* di Dreamcast facendo ricorso alle stesse tecniche grafiche avanzate sperimentate nell'originale per PC. La data di uscita non è stata ancora stabilita, ma si parla della metà del 2000 o giù di lì.

DREAMCAST: In una recente intervista concessa ad una nota rivista specializzata, Yu Suzuki ha ammesso di aver imparato un gran numero di nuove tecniche grafiche durante lo sviluppo di **Shen Mue**, in particolar modo per quanto riguarda l'animazione facciale. Tali tecniche, a quanto pare, verranno impiegate dal noto *designer* in un nuovo picchiaduro poligonale che presenterà il numero "quattro" all'interno del titolo; in altre parole, Yu Suzuki e i suoi colleghi hanno finalmente annunciato, seppure in modo assai velato, l'inizio della programmazione di **Virtua Fighter 4**...

DREAMCAST: Nonostante un celebre sito statunitense specializzato in videogiochi abbia affermato più volte il contrario nel corso delle ultime settimane, l'accordo definitivo tra Sega e id per la conversione di **Quake III: Arena** su Dreamcast non è stato ancora raggiunto. I portavoce di id e Activision hanno infatti smentito le voci che volevano ormai per certo l'adattamento della terza edizione di **Quake** sul 128 bit Sega, ponendo fine al vespaio suscitato dalle fonti che avevano giurato sulla veridicità della notizia.

DREAMCAST: È prevista per gennaio l'uscita della versione Dreamcast di **Soul Reaver,** migliorato per l'occasione nel comparto audiovisivo e rimasto immutato per quanto riguarda la struttura di gioco, tagli compresi. **Soul Reaver** sfrutterà a fondo le potenzialità di Dreamcast proponendo ai giocatori un *frame rate* ancorato sui 60 fps (la versione PlayStation si era fermata a 25), una maggiore qualità delle *texture* e un *set* di effetti grafici interamente rinnovati in nome della spettacolarità e del divertimento.

DREAMCAST: Al fine di preparare il terreno per le complesse operazioni di riorganizzazione interna, ridistribuzione delle risorse e ristrutturazione generale che cambieranno in modo radicale il volto della *softco* nipponica nel 2000, Sega ha concesso i diritti per la pubblicazione di **Shen Mue** a CRI, ovvero il gruppo responsabile per la creazione e la diffusione di **Aerowings** e **Buggy Heat** per Dreamcast. L'imprevedibile mossa costituisce probabilmente il primo passo compiuto da Sega verso la specializzazione nel gioco *online* e nel *software* collegato ad Internet, la cui realizzazione verrà affidata alle dieci compagnie indipendenti che comporranno l'ossatura della grande "S" a partire dal prossimo anno.

DREAMCAST: Pettegolezzi sparsi per finire in bellezza: diverse fonti piuttosto affidabili pensano che Namco abbia dato il via alla programmazione di **Soul Calibur 2** e insistono sulla possibilità di una conversione su Dreamcast nonostante non sia stata presa ancora alcuna decisione in merito all'*hardware* da utilizzare nel *coin-op* (le tecnologie in ballo sono al momento due, ovvero Naomi e PlayStation 2). Rimanendo in tema di giochi da bar, sembra che SNK abbia scelto di far girare l'attesissimo **King of Fighters 2000** su scheda Naomi, in modo da semplificare l'inevitabile conversione su Dreamcast prevista immediatamente dopo il lancio del *coin-op*, più o meno nello stesso periodo in cui Capcom dovrebbe pubblicare (sempre secondo i soliti bene informati) un nuovissimo gioco *online* per il 128 bit Sega realizzato in collaborazione con altri due misteriosi sviluppatori nipponici.

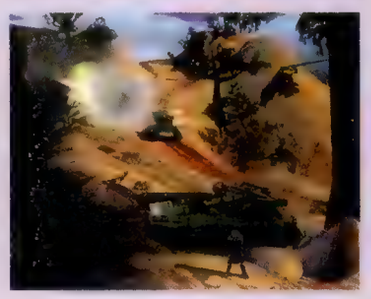
DREAMCAST: Shen Mue dovrebbe essere uscito lo scorso 29 dicembre in Giappone (forse...). Alla data in cui scriviamo (primi di dicembre), Sega assicura la commercializzazione anticipata per quella data. "Abbiamo fatto prima del previsto" è la sintesi della motivazione ufficiale.

DREAMCAST: A partire da gennaio i giocatori nipponici potranno iscriversi ad una sorta di lotteria che permetterà a 2000 fortunati di portarsi a casa la nuova edizione speciale di Dreamcast dedicata a **Resident Evil: Code Veronica**, offerta ai vincitori al prezzo di 34.800 yen. La confezione preparata da Capcom e Sega includerà una console, un'unità *VMU*, un joypad (tutti colorati in rosso trasparente) e una copia di **Resident Evil: Code Veronica**. Ma non è tutto: tra i 2000 *package* speciali ce ne saranno infatti 200 i cui componenti saranno colorati in blu scuro e contrassegnati dal logo S.T.A.R.S.; tali confezioni da collezione saranno assegnate in modo casuale ad altrettanti partecipanti alla lotteria e sono già ritenute rarissime.

HALO

Formato: PC/Mac
Sviluppatore: Bungie Software

Presentato "a sorpresa" durante lo scorso *E3* e al *MacWorld Expo* '99, **Halo** ha impressionato giocatori e giornalisti per le enormi potenzialità mostrate.
Sebbene si tratti di un *action game* in terza persona, Nathan Bitner, *producer* Bungie (*softco* autrice del mitico **Marathon** per piattaforma Mac nonché dell'RTS **Myth**), ha assicurato che il coinvolgimento in **Halo** sarà superiore rispetto ai classici *FPS* (*First Person Shooter*). Fra le novità introdotte, infatti, spicca l'opportunità offerta al giocatore di ritagliarsi il ruolo che più gli si addice: cecchino, uomo di punta, artigliere, ma anche pilota di veicoli terrestri, marini o aerei. Tale caratteristica sarà maggiormente stressata nella modalità *multiplayer*, in cui particolare enfasi verrà riposta nel gioco cooperativo. Per esempio, nel caso di uno scontro a bordo di una jeep, un giocatore potrà concentrarsi sull'uso della mitragliatrice, un altro sul lanciagranate e un altro ancora sulla guida vera e propria del mezzo. A questo proposito, Bitner ha dichiarato che

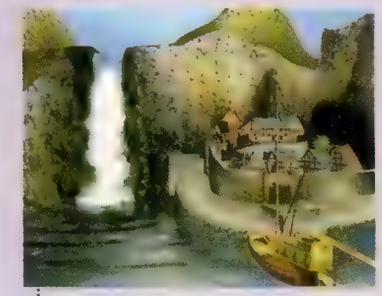


Halo potrebbe risultare competitivo anche solo come *racing game*... Dal punto di vista tecnico, la grafica è strabiliante e la fisica dei mezzi pare estremamente curata: il filmato che si è avuto modo di vedere (creato mediante l'*engine* del gioco) è in grado di rivaleggiare con quanto finora visto per PlayStation 2. **Halo** è previsto per il prossimo autunno per sistemi Macintosh e PC, e potrebbe rivelarsi il gioco per il quale valga davvero la pena "upgradare" il proprio personal computer.

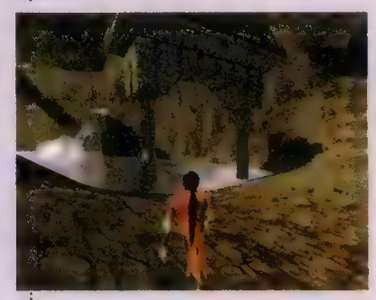
GALLEON

Formato: PC
Sviluppatore: Confounding Factor

Nel 1997, Toby Gard e Paul Douglas, rispettivamente *designer* e programmatore principale di **Tomb Raider**, abbandonarono Core per fondare Confounding Factor (cfr. **PlayNet** su **SPC**59). Da allora, tutti gli sforzi del neonato studio inglese sono riposti in **Galleon**, un *platform adventure* in terza persona ambientato nel fascinoso mondo dei bucanieri. Nei panni del capitano Rhama Sabrier, il giocatore è chiamato a vagare di porto in porto alla ricerca di nuove avventure, ma la possibilità (inizialmente prevista) di traghettare in prima persona la nave è stata scartata, preferendo concentrare l'azione sulle fasi ambientate sulla terra ferma. Come in **TR** nel tentativo di conferire maggior fluidità alle animazioni, al *motion capture* è stata preferita una tecnica di animazione manuale, basata sulla cinematica inversa. Oltre a ciò, grande cura è stata riposta nella costruzione delle scenografie poligonali, ariose e profonde, e dall'impronta marcatamente marinara.La versione PC di **Galleon** è stata annunciata per la prossima primavera ed è prevista anche una versione Dreamcast a seguire.



Gli ambienti sono particolarmente ricchi e affascinanti.



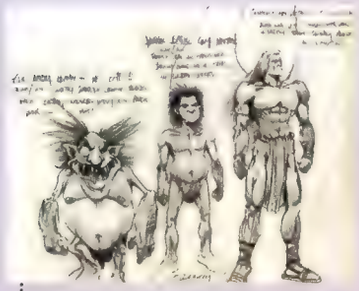
Difficile non riconoscere la stessa mano degli autori di Tomb Raider...

Accidenti, che denti!

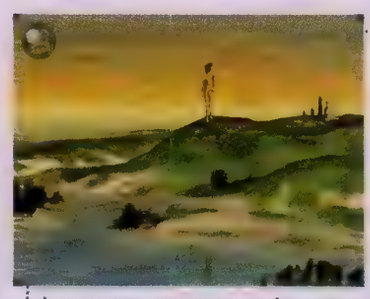
BLACK & WHITE

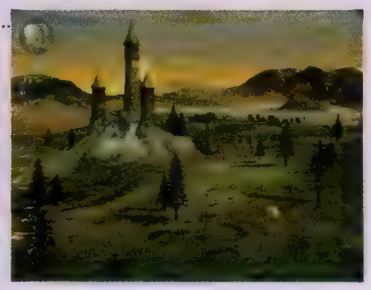
Formato: PC
Sviluppatore: Lionhead

Peter Molyneux è l'inventore dei *god simulator*. Annunciando **Black & White** lo ha descritto come il suo progetto più ambizioso. Nell'attesa di poter finalmente provare il titolo più atteso dall'utenza PC (nonché Dreamcast, PlayStation e Game Boy Color!), pare interessante spendere alcune parole sull'innovativo sistema di controllo, battezzato *Gesture Recognition* (*GR*). Com'è possibile notare dalle foto che accompagnano questo articolo, sullo schermo non appare nessun'icona (per la cronaca, **Dungeon Keeper** ne contava ben 64). Ma non si tratta del solito "trucco" dei menu a scomparsa, e Lionhead ha assicurato che tutto il gioco sarà direttamente gestito dai movimenti del mouse. Per esempio, nel caso in cui il giocatore volesse evocare uno scudo energetico attorno ad un edificio, non dovrà fare altro che compiere due movimenti circolari col mouse: il sistema *GR* riconoscerà la magia, e la potenza e la velocità della stessa verranno influenzate dall'accuratezza con la quale il puntatore (a forma di mano "divina") sarà stato mosso. E ancora.



Secondo la condotta morale, il fisico degli abitanti subirà trasformazioni.





Le vedute hanno un nonché di pittorico... (notare la totale assenza di icone)

Per scorrere in lungo e in largo per l'ambiente di gioco sarà sufficiente "afferrare" il terreno e spostarlo a piacimento muovendo il mouse in qualsiasi direzione. Di fronte al timore di un'interfaccia poco gestibile, data la presenza di centinaia di incantesimi da memorizzare e di numerose azioni diverse da compiere, Molyneux ha replicato: "If you can use a mouse, you can play **Black & White**". Se tale affermazione si confermasse fondata, **Black & White** vanterà un altro asso nella manica per aspirare alla palma di gioco strategico più innovativo di sempre. Dopo **Populous** e **Dungeon Keeper** ovviamente...

Tra le civiltà presenti, non poteva mancare quella egizia.

SKC se cercate l'alta qualità non avete scelta!

CDR 74 silver blu

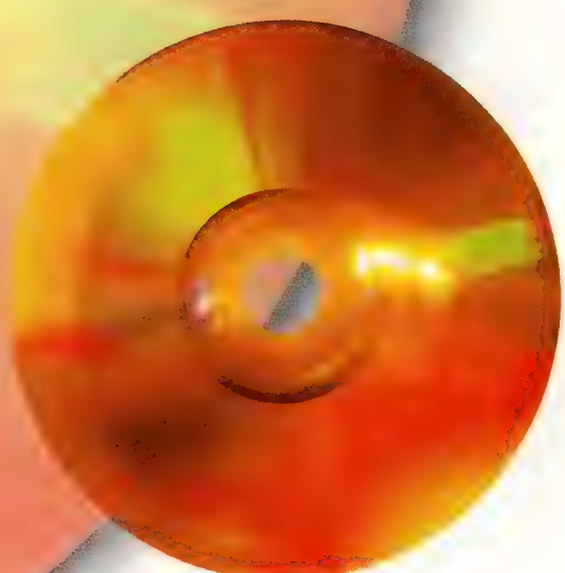
CDR 74 gold

CDR 80 silver blu

CD Audio

CDRW 74

- compatibilità con tutti i masterizzatori e i software
- massima sicurezza nella preservazione dei dati
- high speed duplication
- dati - audio
- error free



DISTRIBUITO E GARANTITO DA:
EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS

Tel. ++39.039.20841 - www.exhibo.it - audiovideo@exhibo.it

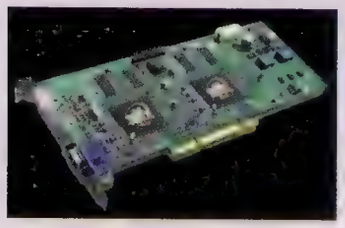
SKC
audio video & data media

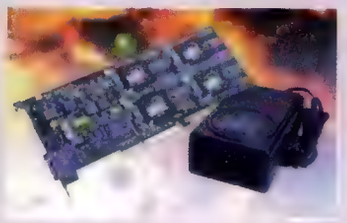
PIONEER SEMPRE PIÙ PIONIERA

HI-TECH: Il lettore DVD è senz'altro l'apparecchio elettronico più desiderato del momento. La crescente disponibilità di film vecchi e nuovi rimasterizzati in formato digitale e con colonne sonore in Dolby Digital e/o DTS ha contribuito senza dubbio al *boom* di vendite mondiali realizzate nel 1999 (si parla di cinque milioni di unità). Tuttavia, l'impossibilità di registrare i programmi televisivi sul Digital Versatile Disk ha reso il lettore DVD un dispositivo complementare al fido VCR (*video cassette recorder*, comunemente noto registratore VHS). Tutto ciò sino a quando Pioneer ha reso pubblica la notizia dell'imminente commercializzazione del primo lettore/registratore di DVD, il DVR-1000, e del DVD registrabile, il DVS-RW47 (dove 47 sta per 4,7 GB di capacità), supporto fondamentale sul quale è possibile registrare fino a 6 ore di video. Pioneer, che ha già richiesto alle compagnie facenti parte del DVD Forum la disponibilità ad adottare come standard il formato DVD-RW da lei sviluppato, ha dichiarato di avere avuto il pieno supporto tecnico-commerciale da parte di numerosi giganti dell'elettronica di consumo, tra cui TDK, Sharp, Kenwood, Mitsubishi, Hitachi, JVC e Ricoh. Sul nuovo supporto DVD-RW sarà possibile registrare fino a 2 ore di video in *standard mode* che diventano 6 in *manual mode* (grazie al quale l'utente può liberamente scegliere tra 32 modalità di registrazione a seconda della qualità audio/video desiderata), il tutto seguendo le specifiche del metodo *Video Recording Format* autorizzato dal DVD Forum. Tale formato consente una registrazione di alta qualità in tempo reale (la funzione *record* è attivata facilmente con un unico tasto) utilizzando il metodo di compressione MPEG2 ed includendovi tutte quelle funzionalità di *editing* tipiche di un medium digitale. Si potrà agevolmente sapere quali e quanti programmi televisivi siano stati registrati sul supporto o quanto sia lo spazio restante per ulteriori registrazioni, rinominare i programmi, tagliare le scene indesiderate e persino escludere la pubblicità! Il DVR-1000 di Pioneer include ovviamente tutte le tecnologie di *copy-protection* disponibili (tra cui il Macrovision ed il CGMS, *Copy Generation Management System*) ed il supporto riscrivibile, il DVD-RW, contiene la tecnologia per prevenire la copia dei dischi protetti dal CSS (*Contents Scramble System*, sistema di criptazione usato per i DVD video). Il DVR-1000 è in vendita dalla metà di dicembre 1999 al prezzo di 250.000 yen (circa 4.500.000 di lire) ed il supporto riscrivibile al prezzo di 3.000 Yen (circa 54.000 lire). Trovate altre informazioni su questo innovativo apparecchio sul sito Pioneer of Japan: http://www.pioneer.co.jp/press/release63.html

UNA FINE MILLENNIO INCANDESCENTE PER 3DFX

PC: Le dimissioni inattese di Gregory Ballard (presidente e CEO di 3DFX Interactive), divenute esecutive dal 31 ottobre, dopo tre anni alla guida della società, sono state solo una piccola goccia d'acqua nell'oceano di novità che hanno interessato la compagnia californiana nei due ultimi mesi del 1999. Ballard ha dichiarato di non sentirsi l'uomo giusto per guidare 3Dfx verso la prossima fase di crescita della società, per la quale servirebbe più un tecnico che un abile stratega del *marketing*. Il suo successore è il Dr. Alex Leupp (nella foto in alto a destra), uomo con oltre 25 anni di esperienza nell'industria dei semiconduttori, che ha ricoperto l'incarico di presidente e CEO presso la Chip Express Corporation e la Siemens Microelectronics. A lui probabilmente spetterà il compito di restituire a 3DFX Interactive la *leadership* assoluta nel campo degli acceleratori grafici per PC, dopo gli scarsi successi ottenuti dai *chipset* Voodoo 3. Il 15 novembre, durante il Comdex di Las Vegas, la casa di San Jose, ha presentato ufficialmente le schede Voodoo 4 e 5, basate sul *chipset* VSA-100 (precedentemente noto come Napalm), che verranno commercializzate a partire da marzo del 2000 (pare che marzo sia il mese dei grandi appuntamenti). Con tale *chipset*, 3Dfx torna sostanzialmente alle origini ricorrendo, per la seconda volta dopo l'introduzione della Voodoo 2, alla tecnologia SLI (*Scan Line Interleaving*), grazie alla quale il lavoro di elaborazione grafica può essere suddiviso tra più schede (Voodoo2) o tra più processori come nel caso della Voodoo 5, che monta, a seconda dei modelli, fino a quattro processori VSA-100 per una potenza finale di calcolo (*fill rate*) superiore al gigapixel! Sarà comunque possibile per i grafici 3D professionisti, una versione equipaggiata con ben 32 chip VSA-100 *on board*, per un massimo di 3 gigapixel di *fill rate* e con una memoria video variabile da 128Mb a 2 GB. VSA-100 è un chip composto da oltre 14 milioni di transistor, è fabbricato a 0.25 micron a 6 strati di metallizzazione, è capace di 333/367 megapixel al secondo di *fill rate* ed è in grado di gestire fino a 64 MB di RAM grafica (quindi una scheda che avesse 32 VSA-100 potrebbe montare un massimo di 2 GB di Ram). Le caratteristiche dei *chipset* per il mercato *consumer* comprendono, oltre al supporto AGP 4x e del bus PCI, *rendering* a 32 bit, Z e W *buffering* a 24 bit, *texture* a 32 bit con grandezza massima di 2048*2048 punti, RamDac a 350 Mhz, velocità di clock da 166 a 183 Mhz. Le abilità grafiche invece consistono nel *multitexturing*, *bump mapping* e *trilinear mip-mapping* a singola passata e singolo ciclo, *fog table* esponenziale, Z e W *buffer* a virgola mobile per eliminare l'*aliasing* e supporto per *texture* compresse Direct X 7 o FXT-1. Le Voodoo 4 e 5 consentiranno una riproduzione fluida a 30 *fps* dei DVD Video sul PC riducendo a poco più della metà l'utilizzo della CPU durante il *playback* digitale. I modelli di 3Dfx disponibili a marzo, andranno dalla più economica Voodoo4 4500 (singolo VSA-100, 32 MB di Ram e costo di 179$) all'iperpompata Voodoo 5 6000 con 4 VSA-100 e 128 MB e ben 599$ di prezzo (circa 1.200.000 lire) e *fill rate* di 1,47 gigapixel al secondo. Solo le schede della famiglia Voodoo5, con più di un chip VSA-100 *on board*, saranno capaci di gestire gli effetti T-Buffer comprendenti il *Full Scene anti-aliasing*, per rendere i contorni degli oggetti, poligonali e non, meno spigolosi (funzionalità applicabile anche ai giochi usciti negli anni passati); il *Motion Blur* (tanto apprezzato in **Metal Gear Solid**); ombreggiatura e riflessi realistici, e la messa a fuoco dinamica (in pratica è possibile mettere a fuoco un solo piano e sfocare gli altri, esattamente come fa l'occhio umano quando fissa... e come fa PlayStation2). Proprio in chiusura di articolo è arrivata la notizia che 3Dfx ha deciso di rendere Open Source la sua celebre API (*Application Programming Interface*) Glide. In pratica 3Dfx ha reso pubblico il codice sorgente delle Glide rivelandone le specifiche e consentendone l'uso e lo studio da parte sia degli sviluppatori di *software* e *driver* che delle comunità Open Source (di ciò si avvantaggerà anche il SO Linux visto che chiunque potrà realizzarvi *driver* per le schede Voodoo). La liberalizzazione del codice Glide fa seguito a quella del sistema di compressione FXT-1 che sarà adottato dalla Voodoo 5 (vedi **SPC**64).





IL DVD È GIÀ OBSOLETO?

HI-TECH: Dal novembre 1996, data di inizio commercializzazione dei primi modelli di lettori DVD in Giappone ed America, molte sono state le proposte alternative a questo già capiente supporto. Il mese scorso avevamo parlato del DVD da 27,4 GB di Pioneer, ma nessuno avrebbe immaginato che in poco tempo anche questa capacità sarebbe stata abbondantemente superata. L'azienda americana C3D, nota soprattutto per lo sviluppo di supporti di *backup*, ha recentemente annunciato l'FMD-Rom, un CD multistrato costituito da materiale fluorescente le cui particelle, stimolate dal raggio laser, emettono luce. Un'apposita circuiteria si occupa quindi della conversione del segnale luminoso in informazioni digitali. La particolarità del supporto FMD-Rom è quella di assomigliare sì ad un CD (il dischetto ha sempre 12cm di diametro), ma di essere totalmente trasparente (immaginate un CD-Rom senza lo strato registrabile!). C3D assicura *transfer rate* elevatissimi, grazie ad una lettura contemporanea di più parti (leggi tracce) del disco ed assicura che i primi lettori saranno in commercio per la fine del 2000 unitamente alle unità FDM-R (recordable) ed RW (rewritable).

covery

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i loghi e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies.

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

PlayNet

a cura di Stefano Zurlini
e-mail: stello@libero.it

DIAL-UP NETWORKING: PSTN VS ISDN

LO SCORSO MESE PLAYNET HA FOR-nito una panoramica sui possibili metodi di connessione ad Internet, soffermandosi sulle modalità di collegamento *dial-up* (le connessioni stabilite con una chiamata all'*ISP* per mezzo della rete telefonica). In questo numero, verrà approfondito lo studio dei due più diffusi metodi di collegamento *dial-up*: il PSTN e l'ISDN.

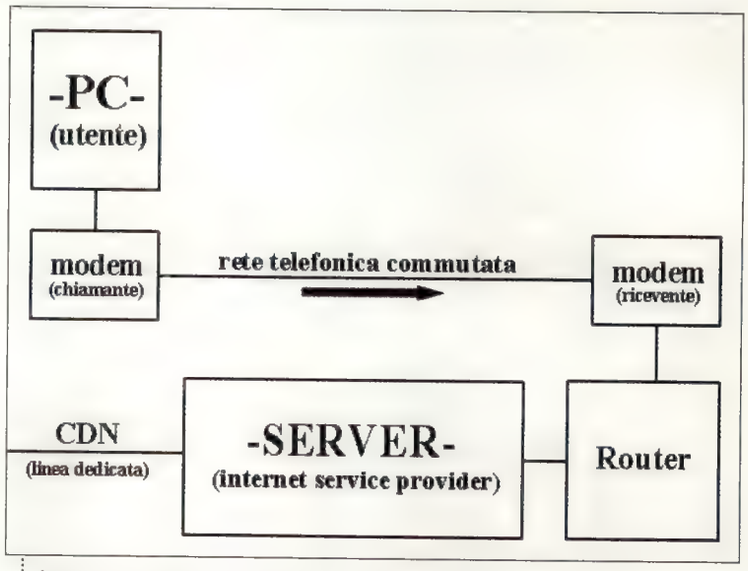
Come si vedrà in seguito, entrambi necessitano di un apparecchio capace di adattare i dati in I/O (*Input/Output*) al viaggio che dovranno percorrere sul doppino di rame; tale apparecchio è in entrambi i casi chiamato comunemente "modem", anche se, nel caso di ISDN, la definizione risulta impropria per motivi che saranno presto spiegati.

Il modem rappresenta il mezzo più economico di interazione con Internet; la sua diffusione tra i possessori di personal computer è perciò il segno tangibile della crescita quotidiana del numero di utenti presenti in rete.

PSTN (PUBLIC SWITCHED TELEPHONE NETWORK)

Una connessione *dial-up* di tipo PSTN usa il modem per convertire i segnali generati dal computer in segnali di tipo analogico (intesi come segnali audio) che possono successivamente essere trasferiti senza problemi sulla normale linea telefonica. Il modem non si limita al solo processo di modulazione del segnale (da digitale ad analogico), ma si preoccupa di riconvertire quest'ultimo al suo arrivo (processo di demodulazione) in modo da restituire dati in forma digitale del tutto identici a quelli in partenza. La sigla "modem" deriva per l'appunto dalla contrazione dei nomi dei due processi (MODulazione e DEModulazione) ed identifica pertanto apparecchi che convertono il segnale da digitale ad analogico e viceversa. Il termine PSTN è, invece, l'acronimo della sigla *Public Switched Telephone Network* (letteralmente, Network su linea telefonica pubblica commutata) dove "pubblica" sta ad indicare il fatto che la linea utilizzata è, come è stato appena spiegato, quella della telefonia pubblica; il termine "commutata", invece, indica il temporaneo adattamento di tale rete alla comunicazione di più computer, in altre parole per il trasferimento dei dati.

Le tecniche di trasformazione del segnale da analogico a digitale e viceversa, sono definite protocolli di modulazione. Questi ultimi definiscono principalmente le velocità di connessione, e per tale motivo i modem in genere ne supportano più di un tipo (per garantire, cioè, la massima connettività). L'*International Telecommunications Union - Telecommunications* (*ITU-T*, formalmente chiamato *CCITT*) è l'ente americano responsabile della standardizzazione dei protocolli di connessione via modem; al *CCITT* possono essere attribuiti i meriti per la realizzazione e la diffusione dei vincenti V.90, V.34 e V.32bis capaci di "agganciare" collegamenti rispettivamente a 56k, 33.6k e 14.4k. L'ultimo nato, il V.90, ha abbattuto la barriera dei 33.6k. grazie all'ausilio di ingegnosi espedienti di compressione dei dati portando a 56k il limite di velocità dei modem odierni.



IL DIAGRAMMA IN FIGURA MOSTRA IL PERCORSO DI UNA CHIAMATA DAL PROPRIO PC AL *SERVER* DELL'*ISP* ATTRAVERSO LA NORMALE RETE TELEFONICA ANALOGICA.

Un modem V.90 riesce ad agganciare connessioni incredibilmente alte nonostante l'uso della linea analogica, e può trasferire dati sino a 56.000 bps. Attenzione però, il modem ricevente (quello dell'*ISP*), deve necessariamente utilizzare lo stesso protocollo e, in aggiunta, la pulizia della linea telefonica deve essere tale da permettere il raggiungimento di tale velocità (questa purtroppo varia da impianto ad impianto). Il V.90 non va confuso con i suoi predecessori a 56k, il KFLEX e l'X2, due tecnologie di compressione dei dati (sviluppate da Rockwell e 3Com rispettivamente) nate prima della definizione dello standard V.90 ed abbandonate subito dopo.

I 56k trasferiti ogni secondo per opera del protocollo V.90 sono un limite senz'altro più accettabile e degno di considerazione di quello imposto dalla normale linea telefonica commutata. Una connessione ISDN, come si vedrà più avanti, raggiunge "soli" 64kbit su linea unica, seppure con una pulizia ed una stabilità del segnale di gran lunga superiori.

Per l'utente medio, quella di un modem 56k è la scelta più conveniente da tutti i punti di vista: il costo dell'apparecchio oscilla in fasce di poche centinaia di migliaia di lire e nell'era dell'abbonamento gratuito ad Internet l'unica spesa da affrontare rimane quella dell'impiego della linea telefonica al prezzo dell'attuale TUT (Tariffa Urbana a Tempo).

ADATTATORE ISDN: MEGLIO INTERNO O ESTERNO?

A DIFFERENZA DEI MODEM ANALOGICI, GLI ADATTATORI ISDN OFFRONO prestazioni migliori se montati internamente al PC piuttosto che esternamente (com'è invece consigliato fare con i modem tradizionali). Una scheda PCI ISDN offre, infatti, prestazioni migliori fino al 40% rispetto ad un adattarore ISDN esterno. Quest'ultimo, infatti, deve vedersela con l'interfaccia seriale o parallela, due sistemi di collegamento lenti se paragonati ai 132Mbps offerti dalla PCI. Le schede PCI ISDN vantano, inoltre, un prezzo decisamente contenuto rispetto ai cugini esterni, oltre ad una maggiore stabilità e semplicità di installazione grazie al supporto *plug&play*.

Una considerazione importante, invece, è quella di una corretta scelta dell'*ISP*, fatto che si rivela basilare per lo sfruttamento di tutti i 56k supportati dal modem. La maggior parte dei *provider* italiani non riesce a garantire un traffico soddisfacente nelle ore di punta, limitando l'utente a ricevere dati in misura notevolmente inferiore a quella teoricamente consentita. L'acquisto di un nuovo modem presuppone quindi un'attenta valutazione del servizio offerto dall'*ISP*. Del resto, nessuno comprerebbe una Ferrari per girare su strade accidentate...

ISDN (INTEGRATED SERVICE DIGITAL NETWORK)

Coniato dalla già citata organizzazione *ITU-T*, il termine ISDN (che sta a significare network integrato di servizio digitale) identifica un tipo di connessione digitale ad alta velocità. La connessione *dial-up* che scaturisce per mezzo di tale tecnologia sfrutta l'attuale rete telefonica per trasmettere dati in digitale, non in analogico. Pertanto scompaiono i rallentamenti occorrenti durante la modulazione e demodulazione dei segnali. A questo punto è possibile chiarire il motivo per cui l'apparecchio che connette il computer ad un impianto di tipo ISDN non sia in realtà un modem (non avviene, infatti, nessuna operazione di modulazione e demodulazione), bensì una "scheda" ISDN. Nella connessione PSTN è sufficiente collegare il modem alla rete telefonica di casa. Con l'*Integrated Service Digital Network* è invece necessario disporre, oltre che della scheda/modem, anche di un impianto adatto.
Quest'ultimo è costituito essenzialmente da un adattatore di tipo NT1Plus, (*Network Terminator Plus*, in gergo denominato borchia NT1Plus) la cui installazione viene eseguita per opera della compagnia telefonica fornitrice del servizio. L'impianto utilizza un semplice doppino in rame proveniente dalla centrale telefonica (la cui lunghezza massima può raggiungere circa 5.5 km); dal lato dell'utente la connessione è "terminata" da un apparecchio denominato NT1 (Network Termination 1), che rappresenta la componente principale dell'NT1Plus.

Per consentire l'utilizzo di telefoni e modem non digitali a chi non è intenzionato a trarne vantaggio, l'impianto viene inoltre corredato di alcuni Terminal Adapter (TA), aventi funzione di garantire la cosiddetta compatibilità verso il basso (per la connessione con il telefono di casa o modem analogici). I Terminal Adapter possono essere integrati direttamente all'interno di un apparecchio ISDN o, ancora meglio, far parte dello stesso NT1Plus.

Le tipologie di impianto sono identificabili secondo due tipologie di accesso: Accesso Base (BRI) e Accesso Primario (PRI). L'Accesso Base si compone di due canali dati, identificati dalla lettera "B" (dalla velocità pari a 64k ciascuno), e di un canale di controllo (o di servizio), denominato "D"; l'Accesso Primario, invece, è formato da un canale "D", e, a differenza di quello base, offre un maggior numero di canali "B" (fino a 30).

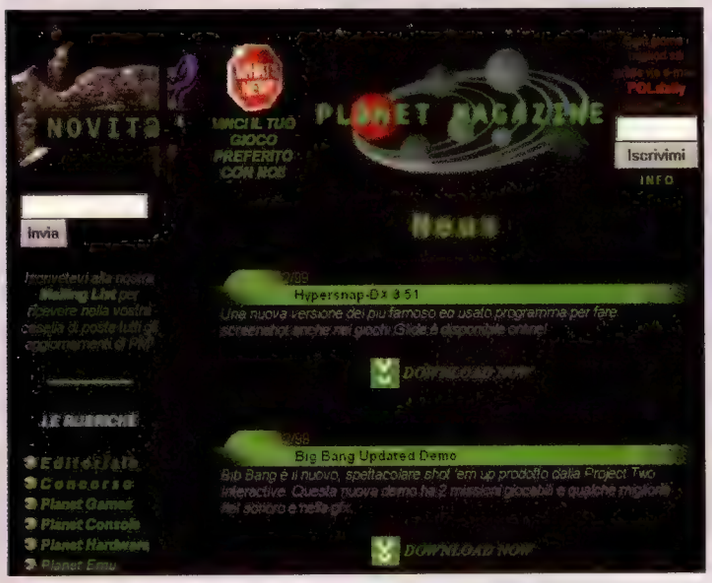
L'importanza del tipo di accesso si manifesta nella possibilità di usufruire

Site of the Month

ON THE NET
PLANET-MAGAZINE

[www.planet-magazine.com]

TRA LE NUMEROSE E INTERESSANTI REALTÀ CHE È POSSIBILE INDIVIDUARE nell'affollato panorama delle *webzine* italiane **Planet-Magazine** è senza dubbio una delle più solide. La notevole frequenza negli aggiornamenti e l'ampio spettro delle piattaforme trattate (PC, PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64 e Game Boy Color) ne fanno una risorsa completa e affidabile per i navigatori in cerca di recensioni e informazioni di ogni tipo. Il ricorso ai classici colori cupi e futuristici (ormai troppo diffusi e privi di originalità) e lo schema grafico occasionalmente caotico, a dire il vero, penalizzano leggermente **Planet-Magazine** che, ad ogni modo, riesce a supplire in modo ottimale alle piccole carenze visive con una tempestività esemplare e una buona qualità dei testi, sufficientemente chiari e informali. Completa il quadro generale l'immancabile sezione dedicata all'emulazione, essenziale in un sito di questo tipo e potenzialmente interessante per tutti coloro che, oltre ad una console, possiedono un PC e vogliono riscoprire il passato dei videogiochi; tale tipologia di utenti, tra l'altro, sarà sicuramente soddisfatta anche dall'ineccepibile puntualità con cui lo staff di **Planet-Magazine** segnala l'uscita di nuovi *driver*, versioni dimostrative dei giochi più attesi e aggiornamenti dei programmi più noti in ambiente Windows.



BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL UNIVERSALE L.27.900
PLAYSTATION USA UNIVERSALE L.37.900
ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL
BEAT MANIA L.69.900
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BRAVE FENCER M. USA TEL
CAPCOM GENER. II TEL
CAPTAIN TSUBASA J L.149.900
CHANGE GET A ROBOT L.139
CYBER ORG TEL
DENPRISM (SQUARE) TEL
DINO CRISIS TEL
DRAGON BALL Z 1 L.89.900
DRAGON BALL Z 2 L.85.900
DRAGON BALL GT L.85.900
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.139.900
FINHANDER L.69.900
FATAL FURY WILD AMBITION
FINAL FANTASY TACT. L.129.900
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY ANTHOL. L.119.
FRONT MISSION 2 L.69.900
FRONT MISSION ALT. L.69.900
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM BAT. MASTER 2 L.129
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.79.900
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.79.900
GUNDAMPERFECTIV. L.89.900
GUNDAM 0079 L.79.900
GUNDAM CHAR'S ATTACK L.89
JADE COCOON L.119.900
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.900
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KARTIA TEL
KING OF FIGHTERS 98 L.139.900
YUNA FINAL EDITION L.99.900
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS VF2 TEL
MARVEL S.H.SVSST.F. L.69.900
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.109.900
OMEGA BOOST USA TEL
PACMAN WORLD TEL
PARASITE EVE USA L.109.900
PARASITE EVE 2 TEL
POCKET FIGHTER L.69.900
ROBOT WAR 5 L.89.900
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.900
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.900
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
SUIKODEN 2 L.119.900
S.ROBOT WAR ALPHA TEL
TEKKEN 3 L.69.900

SEGUE JAP/USA
BLACK HAWK W/BLU MARTIN TEL
CHOCOBO COLLECTION TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CHRONO CROSS TEL
DEEP FREEZE L.99.900
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DEVIL MAN TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL
ESPN BASS FISHING L.119
FISHERMAN BAIT L.99.900
FISHERMAN BAIT II L.119.900
GRANDIA USA L.116.900
KING OF FIGHT 97 L.119.900
KOUDELKA TEL
MARVEL VS. CAPCOM TEL
MORTAL KOMBAT SPECIAL TEL
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASEITZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR OCEAN TEL
RANMA 1/2 L.139.900
RIVAL SCHOOL 2 TEL
SAMURAI SPIRIT NEW 9/12
S.ROBOT WAR F L.119.900
S..ROBOT WAR F FINAL
S.ROBOT WAR COMP. BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.900
S.ROBOT WARSHOOTINGL.99.900
STAR OCEAN 2° STORY L.119.900
STREET FIGHTER EX 2 PLUS TEL
THOUSAND ARMS TEL
TIME BOKAN 1 L.59.900
TIME BOKAN 2 L.109.900
TOKIMEKI MEMORIAL 2 TEL
XENOGEAR L.119.900
VANDAL HEARTS II L.119.900
DREAMCAST
NEO GEO
SATURN
GAME GEAR
GAMEBOY
PC ENGINE
MEGADRIVE
CD MUSICALI:
DRAGON BALL Z/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL FANTASY /EVANGELION
L.25.000
VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L.33.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER3 CONF.6FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.25.000
LA BLUE GRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2P.L.48.900

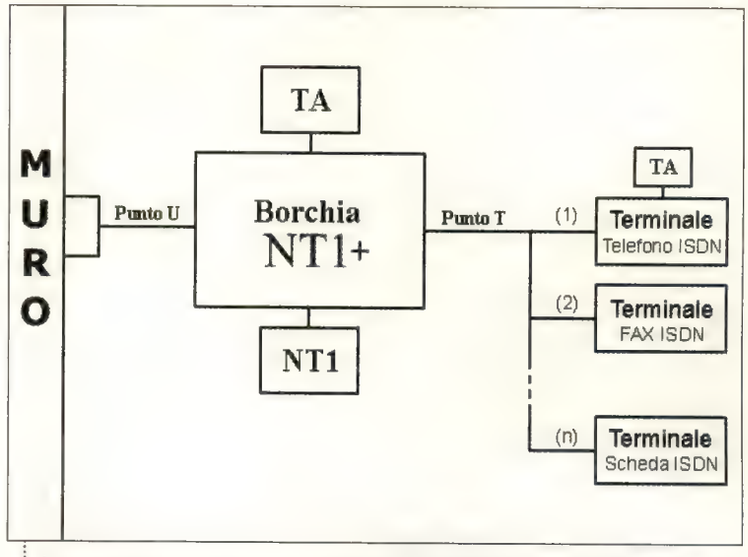
GIOCHI PAL USATI
APE ESCAPE L.39.000
BUG'S BUNNY L.29.000
BURNING ROAD L.19.000
CARMAGEDDON L.39.000
MAN IN BLACK L.29.000
MEDIEVIL L.39.000
COMMAND & CONQUER L.19.000
GAME MUSIC L.29.000
GEX L.29.900
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
LEGEND OF KARTIA L.39.000
LIBERO GRANDE L.29.000
JET MOTO L.29.000
MICROMACHINE V 3 L.29.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY L.29.000
MOTORHEAD L.39.000
NEED FOR SPEED 2 L.29.000
PITFALL 3D L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.26.000
RAGE RACER L.29.000
REBUS L.39.000
SHADOW MASTER L.29.000
SYPHON FILTER L.39.000
SOUL BLADE L.29.000
STAR WARS MASTER L.29.000
STREET FIGHTER ALPHA 2 L.29.000
TAI FU L.39.000
TENCHU L.29.000
TEKKEN 2 L.29.000
TEKKEN 3 L.39.000
VIGILANTE 8 L.29.000
WORLD CUP FRANCE 98 L.29.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900
ACCESSORI
ACTION REPLY L.39.000
BORSA PORTA CONSOLE E GIOCHI L.39.000
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.19.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SHOCK L.37.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.109.000
RIVISTA GIAPPONESE L.20.000
PRESA ANTENNA PAL L.25.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
TAPPETO PER DANCING GAMES L.69.000
VOLANTE+PED. VIBRANTE L.99.000
MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO L.70.000
VIDEO CD CARD L.129.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

contemporaneamente di più canali separati. Nell'Accesso Base è infatti possibile impegnare un canale "B" per la connessione ad Internet e l'altro canale "B" per una conversazione telefonica; nell'Accesso Primario lo stesso discorso vale per ogni canale "B" di cui di dispone. In entrambe le tipologie di accesso è possibile impegnare due canali contemporaneamente per un'unica connessione ad Internet; in tal caso è possibile beneficiare di un effetto cumulativo sulla banda, consentendo trasferimenti fino a 128k (la somma di due canali "B" da 64k ciascuno).

I vantaggi di una connessione *dial-up* di questo tipo sono indubbiamente più numerosi di quelli offerti da una di tipo analogico. Primo fra tutti il fatto di viaggiare a velocità nettamente superiori (fino a picchi di 16kbyte ogni secondo con connessione a 128k contro i 7kbyte al secondo con connessione a 56k). In secondo luogo, l'ISDN consente di utilizzare solo un canale per la connessione e avere a disposizione l'altro (o gli altri) per ricevere ed effettuare conversazioni telefoniche. E ancora. Grazie al segnale digitale, sia in partenza che in arrivo, è possibile godere di un'estrema celerità di connessione all'*Internet Service Provider*.

Un collegamento ad Internet in ISDN rimane, comunque, un'opzione non ancora accessibile alla massa. Sebbene i costi di attivazione degli impianti siano notevolmente calati (in questo periodo Telecom Italia effettua addirittura l'installazione gratuita), l'utente medio ha di fronte numerosi ostacoli di carattere economico.

Per prima cosa, il canone bimestrale di una linea ISDN è sensibilmente più alto del canone tradizionale; nella modalità Accesso Base ha un prezzo pari al doppio di quello della linea telefonica analogica e nella modalità Accesso Primario, tale prezzo varia in ragione dei canali "B" forniti.



IL DIAGRAMMA IN FIGURA MOSTRA LA BORCHIA NT1PLUS (CON I SUOI COMPONENTI PRINCIPALI *NETWORK TERMINATOR 1* E *TERMINAL ADAPTER*) COLLEGATA AD UNA SERIE DI TERMINALI (SCHEDE/MODEM, TELEFONO, FAX).

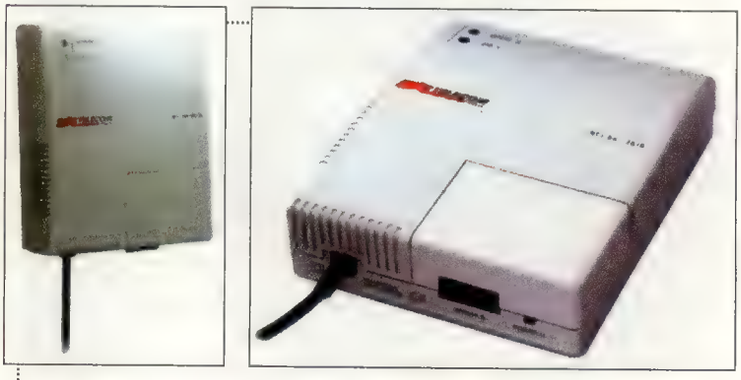
Un secondo handicap economico dell'ISDN sta nella spesa aggiuntiva di noleggio della borchia NT1Plus che ammonta, mensilmente, a circa 8.000 lire. In questo quadro, la sola disponibilità del servizio ha un costo che si aggira intorno alle 580.000 lire annue (considerando l'attivazione a costo zero).

Non va inoltre dimenticato il divario di prezzo tra i modem tradizionali (in genere più economici) e le schede/modem ISDN (dal prezzo più elevato); per fare un paragone, un modello economico di scheda ISDN costa all'incirca quanto un modem di marca.

Infine, un grosso ostacolo da non sottovalutare, è il fatto che le prestazioni offerte da una connessione 128k, impegnando due canali, costano il doppio anche in termini di fatturazione telefonica; insomma, due canali vogliono dire due bollette, o meglio, una bolletta doppia. Nulla vieta, naturalmente, di utilizzare una connessione a canale unico di 64k (anzi, la maggior parte degli utenti adotta proprio questa soluzione), ma il calo prestazionale risulta notevole.

Le affermazioni fatte, naturalmente, non hanno l'intento di scoraggiare chi sia interessato all'acquisto di una soluzione di tipo digitale, ma solo di sottoporre attentamente ad esame i pro e i contro di una tecnologia il cui utilizzo è più indicato per determinati utenti e meno per altri.

Come vedremo nei prossimi numeri di **PlayNet**, la velocità è un fattore determinante tanto nei settori professionali quanto in campo videoludico. Chi gode di accesso digitale ad Internet gode di prestazioni eccezionali anche nei giochi *online*, in special modo in tutti quei giochi (che tra l'altro cominciano a diffondersi in maniera evidente) basati su vere e proprie comunità virtuali.



UN MODELLO DI CENTRALINA NT1PLUS: IL CUORE DELL'IMPIANTO ISDN.

NETNEWS

- Sega of Japan ha annunciato l'apertura di Dream Net, un *game server* per *network* ad alta velocità capace di supportare fino a 5.000 giocatori di **Virtual On: Oratorio Tangram** (voto 39/40 su *Famitsu*). Sega garantisce 60 *fps* costanti anche *online*. Per accedere al network gli utenti Dreamcast pagano 9 yen al minuto (poco più di 150 lire).
- Sony Corporation e Sun Microsystems svilupperanno insieme la tecnologia che permetterà di connettere apparecchi audio/video digitali ad Internet. Grazie all'accordo, Sony potrà commercializzare una nuova generazione di prodotti già noti, come televisori e stereo, ma con una marcia in più: la connettibilità alla grande rete.
- Electronic Arts ed AOL (America On Line) hanno stretto un accordo quinquennale per la creazione e la distribuzione *online* di giochi ed intrattenimento digitale di vario genere. La *softco* statunitense investirà 81 milioni di dollari nella nuova avventura con AOL. A seguito dell'accordo, EA diventerà anche proprietaria di Kesmai Corporation, società da anni impegnata nella creazione di giochi *online* per AOL.
- Secondo alcune voci, Squaresoft starebbe sviluppando un gioco *online server*-residente concettualmente assimilabile ad **Ultima Online**.
- E' previsto per la prossima estate, il gioco di combattimento spaziale online per PC **Allegiance** di Microsoft. Sviluppato internamente dal gruppo Microsoft Research, **Allegiance** permetterà a centinaia di utenti di combattersi l'un l'altro nella medesima galassia digitale. Ognuno di loro potrà specializzarsi in diversi ruoli quali pilota di caccia, mitragliere, o comandante. Esisterà ovviamente la possibilità di operare in gruppo. Un sistema di *chat* testuale e vocale permetterà ai membri dello stesso team di tenersi in contatto per definire ed attuare le strategie del caso. Considerato che l'*MSN Gaming Zone* di Microsoft già vanta 10 milioni di utenti registrati e 450mila visitatori giornalieri, **Allegiance** promette di stare alle simulazioni spaziali online come **EverQuest** sta all'*RPG online*.

PlayStation®

SOLO PER PLAYSTATION

namco

Mi hanno dato in mano un giocattolo da 50 milioni di dollari e armi sufficienti per spazzare via qualsiasi cosa dal cielo e dalla terra. Ma non bastano le ali e una buona mira per rimanere lassù, ci vuole istinto. L'ho capito il giorno della mia prima missione, quando un missile aria/aria mi si è attaccato alla coda. Non pensavo che avrei riportato a casa la pelle.

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. AceCombat TM 3 & © 1999 Namco Ltd.. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd.

Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

L'EPOPEA DI **PAC-MAN**

A DIFFERENZA DEI MESI SCORSI, DEDICHE-remo quest'articolo non ad un sistema specifico, ma ad un personaggio che è effettivamente entrato a far parte della storia dei videogiochi, dov'è recentemente tornato con un ruolo di primo piano: stiamo parlando di Pac-Man.

La genesi di questo personaggio è molto strana: la scintilla che nel lontano 1979 fece partorire l'idea al suo creatore, il giovane *game designer* di Namco Tohru Iwatani, fu la visione di una pizza a cui mancava una fetta! Proprio così, la forma del più famoso "punto giallo" della storia dei videogiochi è da ricercare in una serata passata dal signor Iwatani in un ristorante con gli amici. L'immagine di una pizza fu illuminante per il giovane programmatore che da lì creò quello che sarebbe diventato il più venduto *coin-op* di tutti i tempi con oltre 100.000 esemplari della macchina prodotti e venduti nel solo primo anno di commercializzazione, il 1980.

Una stima approssimativa fatta da Namco dice che il titolo è stato giocato più di dieci milioni di volte nei suoi vent'anni di storia e che le entrate dovute allo stesso superano abbondantemente i 100 milioni di dollari!

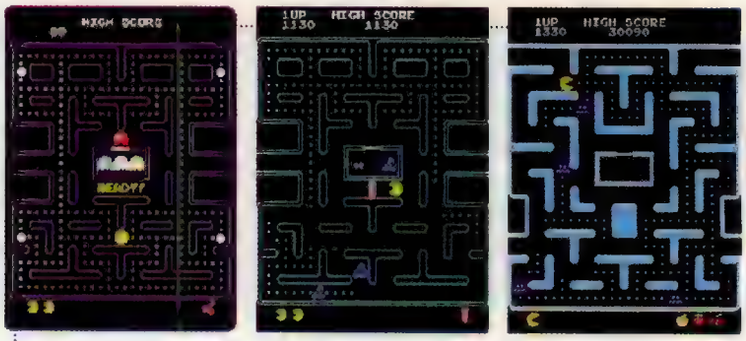
GUARDATE CHE BEL NASONE AVEVA IL NOSTRO EROE NELLA LOCANDINA ORIGINALE DI PUCK-MAN!

Originariamente il gioco (e per riflesso il suo protagonista) si sarebbe dovuto intitolare **Puck Man** (la cui traduzione in inglese è **Eat-Man**), ma la vicinanza del nome alla parola inglese *"fuck"*, il cui significato tutti ben conosciamo, fece ben presto trasformare il nome nel più tranquillo **Pac-Man** che noi tutti abbiamo imparato a conoscere.

Grazie alla sua estrema semplicità (mangiare puntini gialli disseminati in un labirinto, evitando i temibili fantasmi) che lo rendeva adatto anche a un ragazzino di cinque anni, ed all'estrema simpatia dei suoi personaggi e delle sue musichette, il gioco divenne ben presto popolarissimo ed i protagonisti, Pac-Man e i suoi nemici chiamati Blinky, Pinky, Inky e Clyde (in Giappone i nomi erano Akabei, Pinky, Aosuke e Guzuta) divennero un'icona del loro tempo.

Ma nonostante la sua facilità, solo recentemente un giocatore è riuscito a raggiungere il massimo punteggio ottenibile nel gioco: il 1° luglio 1999 Billy Mitchell, di 33 anni, ha ottenuto 3.333.360 punti dopo aver "ripulito" 256 schermi con una sola vita! Questo punteggio è raggiungibile solo con una partita perfetta: oltre a ripulire tutti gli schermi, bisogna prendere ogni pezzo di frutta e catturare tutti i quattro fantasmi con ogni pillolone! La partita, divenuta ormai parte della storia dei videogiochi, è durata più di sei ore, ma Billy ha già promesso che cercherà di ottenere lo stesso risultato in meno di tre ore! Questa sì che è costanza.

Si possono trovare conversioni del gioco per quasi tutte le piattaforme più conosciute: Atari 2600 e 5200, Intellivision, Colecovision, NES, Game Gear, Megadrive, Super Nintendo, PlayStation, Neo Geo Pocket, Gameboy e molte altre. La loro qualità non sempre rende giustizia all'originale da bar: la versione per 2600, pur essendo uno dei titoli più venduti per la



SPOT THE DIFFERENCES. DA SINISTRA A DESTRA PAC-MAN, PAC MAN PLUS E MS. PAC-MAN.

macchina in questione, è graficamente orribile e la giocabilità era anch'essa stata peggiorata. Tra le versioni più recenti sono da segnalare quella per Neo Geo Pocket e la versione per GameBoy Color. E' inoltre da ricordare il fatto che **Pac-Man** sia stato uno dei primi *coin-op* emulati su computer.

In ogni parte del mondo Pac-Man divenne ben presto il primo personaggio dei videogiochi a raggiungere una popolarità decisamente inaspettata: all'epoca Mario, Sonic, Lara Croft e tutti gli altri campioni di vendita non esistevano ancora e ben pochi pensavano che questa giovane industria in piena fioritura sarebbe riuscita a produrre un personaggio talmente famoso da rivaleggiare in popolarità e diffusione con i divi del cinema e con i più popolari protagonisti dei fumetti.

Il grande successo del gioco spinse gli ideatori a lavorare su dei seguiti che hanno contribuito a far rimanere popolare il personaggio fino ai giorni nostri. Vediamo di analizzare brevemente i più significativi. **Pac-Man Plus** fu distribuito a partire dal 1981: le uniche novità di una certa rilevanza riguardavano gli effetti delle super-pillole che non sempre rendevano commestibili tutti e quattro i fantasmi. A parte questo il gioco non introduceva granché e questo spiega in parte la sua scarsa diffusione, a cui contribuì anche e soprattutto l'uscita nell'anno successivo di **Ms. Pac-Man**, considerato dai più il vero seguito. Il titolo non venne programmato da Namco, ma dalla americana Bally-Midway, società che distribuiva il gioco in occidente: fu sua l'idea di una controparte femminile del giallo mangiapallini. Oltre alle evidenti differenze estetiche (il protagonista ora aveva il rossetto, un vistoso fiocco rosso ed un nemico rosa chiamato Sue), il gioco introduceva alcune caratteristiche interessanti: i movimenti dei fantasmi non seguivano più un *pattern* fisso, ma erano stati randomizzati, e la frutta diventava più difficile da prendere visto che si muoveva lungo lo schermo saltellando. Anche questo titolo può contare su innumerevoli conversioni, quasi tutte di buon livello.

Sempre nel 1982 uscì **Super Pac-Man**. Qui lo scopo del gioco cambiava: sempre ambientato in una serie di labirinti, in questo caso l'obiettivo era di prendere delle chiavi utilizzabili per raggiungere alcuni frutti rinchiusi. Il titolo non ebbe un grande successo e ben presto venne ritirato dalle sale giochi.

Mr. & Mrs. Pac-Man si discostava dagli altri titoli della serie per un semplicissimo motivo: era un flipper. Questa strana conversione fu possibile grazie al fatto che Bally era uno dei più importanti produttori di flipper del mondo. Pur essendo di discreta fattura e con un design sopra la media, scontentò gli appassionati del videogioco e ben presto venne dimenticato.

Anche **Baby Pac-Man** era un flipper, ma in questo caso la sua uscita generò più clamore ed interesse a causa della sua particolarità: era uno strano caso di ibridazione con un videogioco. Quest'ultimo era un

L'evoluzione della specie. Partendo da sinistra ecco Pacland (1984), il poco ispirato Pac-Attack (1993), Pac-Man 2 The New Adventures (1994) e Pac-in-Time (1995).

labirinto di media difficoltà che permetteva di accedere al tavolo del flipper una sola volta per ogni vita passando attraverso i tunnel posti sul fondo dello schermo. Qui il piccolo Pac poteva raccogliere frutta, superpillole ed altri *power-up*, tra cui uno per aumentare la velocità, che poi si potevano utilizzare rientrando nel labirinto. Da molti questo gioco viene considerato il migliore esempio di ibrido fra due tecnologie di *entertainment* così vicine, ma contemporaneamente così lontane.

Jr. Pac-Man, distribuito nel 1983 segna il ritorno alle origini per la saga: la meccanica del gioco ritorna quella di un tempo ma con un labirinto molto più grande, così vasto che addirittura lo schermo deve scrollare lateralmente per visualizzare alcune parti dello stesso, mentre mancano i tunnel. Questo titolo ottenne un discreto successo in particolare tra gli appassionati dell'originale e di tutti i più sfegatati fan dei giochi di labirinto.

Deludente fu invece il contemporaneo **Professor Pac-Man**, un gioco di quiz sotto mentite spoglie. Per ogni risposta corretta alle domande il protagonista avanzava e mangiava puntini. Questo *coin-op* è il più raro tra tutti quelli basati sulla figura di Pac-Man.

Anche **Pac & Pal**, prodotto da Atari, fu distribuito nel 1983. Il titolo è un ibrido tra il classico **Pac-Man** e **Super Pac-Man** con alcune aggiunte tra cui il Pal del titolo, un fantasma che aiuta Pac-Man nella propria avventura.

Nel 1984 ecco arrivare un gioco veramente innovativo, **Pac-Land**. Basato sul cartone animato apparso in televisione nei due anni precedenti, in questo gioco Pac-Man diventava il protagonista di un *platform game* in cui lo scopo era quello di trovare e salvare la principessa Buttercup. Il titolo, pur non raggiungendo la fama di altri *platform* della stessa epoca come **Super Mario Bros**, ottenne un buon successo grazie anche alla sua lunghezza, ma venne ben presto abbandonato per la ripetitività di grafica e meccanica di gioco.

Dopo l'uscita di **Pac-Land** dovettero passare ben quattro anni prima di rivedere ancora Pac-Man in una sala giochi: finalmente nel 1988 Namco e Atari decisero di ricuperare lo storico personaggio introducendo un nuovo titolo: **Pac-Mania**. Il *gameplay* era fedele a quello dell'originale, ma in questo caso l'ambientazione si era decisamente modernizzata grazie all'utilizzo della grafica isometrica utilizzata per creare i labirinti in cui un Pac-Man renderizzato finalmente si ritrovava faccia a faccia con i suoi classici nemici con un'arma in più, la capacità di saltare. Numerose sono le sue conversioni per sistemi casalinghi, molte delle quali fedeli all'originale (ricordiamo quelle per Amiga e per Sega Master System).

Da questo momento ogni altro titolo originale con protagonista il giallo eroe giapponese fa la propria comparsa come gioco per console e non più per *arcade*. Con gli innumerevoli picchiaduro e i molti giochi di guida e sport che furoreggiano nel mercato dei *coin-op*, la figura di Pac-Man, come quella di ogni altro protagonista di *platform game* o titoli analoghi, diventa più adatta a lanciare giochi casalinghi e non più titoli da bar il cui scopo diventa sempre di più quello di intrattenere il pubblico per pochi minuti e non più per ore come un tempo. Così, dopo cinque anni, nel 1993 ecco ritornare Pac-Man in un clone di **Tetris** intitolato **Pac-Attack**. Disponibile per tutte le console a 16 bit ed i portatili più popolari dell'epoca, il gioco non riuscì però a prendere piede in un mercato ormai affollatissimo di titoli analoghi, molti dei quali decisamente superiori in fatto di giocabilità.

Il 1994 e l'anno successivo vedono arrivare sul mercato due nuovi titoli con Pac-Man come protagonista: **Pac-Man 2 The New Adventures** e **Pac In Time**. Entrambi i giochi erano *platform game* ideati per sfruttare le caratteristiche delle piattaforme 16 bit più diffuse (Sega Megadrive e Super Nintendo), ma la concorrenza anche in questo caso fu decisamente deleteria: pur di discreta fattura, soprattutto il secondo, i giochi arrivarono in un mercato saturo di titoli simili ed in questo caso nemmeno il popolare nome del nostro eroe riuscì a contrastare questo problema.

Il 1996 vede invece Pac-Man ritornare alle origini, i suoi amati labirinti, in **Pac-Man VR**, gioco prodotto su licenza da Virtuality, la più popolare (se non pressoché unica) società produttrice di sistemi per realtà virtuale nel settore videogiochi. Il concetto del gioco era semplice: trasporre uno dei più popolari giochi di sempre in una versione in prima persona. Seppur interessante a livello concettuale, la giocabilità si rivelò più problematica del previsto ed il titolo rimase un prototipo.

Con questa cronologia arriviamo così ad oggi con la recente uscita nei negozi di **Pac-Man World 20th Anniversary**, *platform game* per PlayStation che riprende molto la meccanica di gioco del popolare *platform* 2D **Klonoa** della stessa Namco.

Al di là degli innumerevoli giochi, la popolarità del personaggio fu testimoniata anche dal *merchandising*: negli anni '80 venne prodotta merce di ogni tipo con impresso il marchio o le fattezze della "pallina gialla" più affamata del mondo. Dai cereali alle lenzuola, dalle carte ai pupazzi, dalla pasta ai più disparati giocattoli elettronici e non (tra cui le splendide versioni *table-top* prodotte da Coleco), ogni genere associabile e vendibile al pubblico di *target* dei videogiochi dell'epoca venne distribuito. Tra i più interessanti prodotti associati al nome della pallina gialla è d'uopo segnalare la serie di cartoni animati prodotta da Hanna & Barbera e il disco intitolato *Pac-Man Fever*. Intitolata *The Pac-Man Show*, la serie televisiva debuttò nel 1982 sulla ABC e qui venne trasmessa per due stagioni complete con una trama decisamente prevedibile: il protagonista doveva combattere il cattivo Mezmaron ed i suoi cinque scagnozzi (i fantasmi del gioco) che ad ogni puntata cercavano di portare nuove minacce a Pac Land. Oltre a Pac-Man, il cartone aveva come protagonisti anche Ms. Pac-Man, Jr. Pac-Man e Chomp Chomp, il cane di famiglia.

Il già sunnominato *Pac-Man Fever* era invece un disco di Jerry Buckner e Gary Garcia, due giovani musicisti che scrissero alcune canzoni ispirandosi a popolari videogiochi tra cui **Pac-Man**, **Donkey Kong**, **Frogger** e molti altri. Il loro primo singolo fu per l'appunto *Pac-Man Fever*, che riuscì a raggiungere il nono posto della classifica dei singoli più venduti negli USA e venne incluso nel loro album distribuito con grande successo dalla CBS. Recentemente il disco è stato rieditato in versione CD ed è disponibile per la vendita anche nella *home-page* messa *online* dai due musicisti.

Seppur un po' dimenticato negli ultimi anni, Pac-Man rimane uno dei più significativi personaggi del mondo dei videogiochi ed il suo contributo alla "causa" deve essere considerato fondamentale: la popolarità acquistata dal personaggio e dai giochi a lui ispirati aiutò moltissimo a far conoscere quest'industria al grande pubblico più di quanto ogni altro gioco o personaggio abbiano mai fatto. E' forse proprio la semplicità del suo design che ha contribuito a rendere **Pac-Man** quello che è poi diventato: le possibilità di reinventarlo sia graficamente che a livello di *gameplay* lo hanno reso probabilmente immortale. Dunque un augurio: lunga vita a Pac ed alla sua famiglia!

Game Development

a cura di Adriano Avecone (aavecone@usa.net) e Marcello Cangialosi

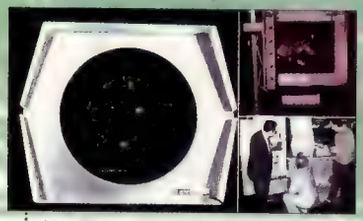
LA SOFTWARE HOUSE: CENNI STORICI

Benvenuti in **Game Development**. La rubrica che tutti conoscevate come **Visuality** cambia nome per conformarsi al suo nuovo obiettivo: offrire una descrizione il più possibile dettagliata di tutte le fasi di sviluppo di un prodotto videoludico, dalla pre-produzione (*concept design, storyboarding, character design, level design*) alla produzione (programmazione, animazione, interfacce di controllo, suono e musica), alla post-produzione (*testing, marketing, packaging*). Nell'abito dell'editoria specializzata italiana, **Game Development** rappresenta una novità assoluta nonché un mastodontico progetto che **SPC** porterà avanti con orgoglio e passione nei mesi a venire. Chi avrà la compiacenza di seguirci avrà modo di apprendere le fasi principali attraverso cui un'idea si trasforma in un videogioco, e un videogioco in un prodotto di successo.Questo mese partiamo con una breve cronistoria dell'origine della *software house*. Nelle prossime pagine descriveremo nel dettaglio i suoi componenti principali, dal programmatore al grafico, dal *designer* al produttore, dall'uomo delle pulizie al ragazzo del bar, nonché le problematiche e le soluzioni adottate da ognuno di loro nel raggiungimento dei rispettivi obiettivi. Cercheremo altresì di dare alcuni consigli su come entrare a far parte della comunità videoludica produttiva, come creare una *software house* da zero, come proporre le proprie idee ad un produttore, come dimostrare il proprio talento artistico o come diventare un *beta tester* o un PR. Insomma, cercheremo di offrire un ventaglio di soluzioni e suggerimenti utili a trovare un lavoro nell'industria videoludica moderna. Restate in scia ragazzi, vi porteremo lontano...

LA REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGIOCO è un processo creativo che ha subito molteplici trasformazioni nel corso della storia videoludica. Nel periodo tra la fine degli anni '70 ed i primi anni '80, quando nacque il videogioco come lo conosciamo oggi, la creazione di un prodotto videoludico era un processo quasi "artigianale": il numero di persone coinvolte nello sviluppo era molto ristretto, e spesso si operava più per passione che per fini commerciali. Il mondo dell'*entertainment* era molto diverso da quello odierno. Il prodotto videoludico circolava all'interno di un ristretto circuito di appassionati spesso competenti in materia informatica.

Attualmente il videogioco è un bene economico massivo fruito da una tipologia molto eterogenea di persone. Il modo di creare il videogioco si è quindi dovuto evolvere ed adattare alle esigenze del pubblico, del mercato ed alla crescente potenza offerta dalle nuove piattaforme *hardware*.

I primissimi videogiochi, risalenti agli anni '60, erano un *divertissement* di programmatori universitari. Dopo i primi timidi tentativi, ci si rese conto (o meglio, se ne rese conto Nolan Bushnell) delle enormi potenzialità in campo ludico del mezzo elettronico. Verso la metà degli anni '70 il videogioco divenne un prodotto di massa grazie ai primi, storici, *coin-op*, i quali portarono agli occhi di tutti una nuova forma di divertimento, che di lì a poco sarebbe diventata un fenomeno spesso considerato un'opera d'arte a tutti gli effetti. Il *boom* fu notevole ed alla fine degli anni '70 furono introdotti i primi sistemi di intrattenimento casalinghi, che si diffusero ben presto in tutto il mondo. E' in questo periodo che nascono le prime, pionieristiche, case di produzione *software*, o meglio, le *software house*.



L'AMMASSO DI PUNTINI BIANCHI CHE SI VEDE IN FOTO È UN PEZZO DI STORIA VIDEOLUDICA. SI TRATTA DI SPACEWAR, IL PRIMO VIDEOGIOCO DELLA STORIA. IDEATO NEL 1962 IN UN LABORATORIO DEL MIT, "GIRAVA" SUI PDP-10 DELLA DEC, MACCHINE PRIMITIVE CHE OCCUPAVANO INTERE STANZE.

GLI ALBORI

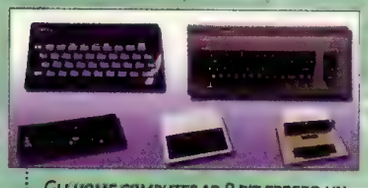
In quegli anni le *software house* non esistevano. La cosa non deve sorprendere se si considera che le prime console introdotte sul mercato non erano nemmeno programmabili (vale a dire che non era possibile far funzionare su di esse giochi diversi da quelli incorporati dal costruttore): per questo motivo il *software* era realizzato dalla stessa casa costruttrice dell'*hardware*. Con l'arrivo dell'Atari VCS, la prima vera console programmabile, si verificarono anche i primi casi di concessioni di licenze verso società esterne a quella produttrice dell'*hardware*.

La prima softco vera e propria nacque da una costola di Atari. A causa di alcune discutibili scelte commerciali, vi fu una fuga di sviluppatori dalla casa statunitense: Atari fu costretta a cedere il passo ai *developer* esterni che si organizzarono fondando la prima vera *software house*, Activision.

All'inizio degli anni '80, il mercato era dominato dalle console programmabili di seconda generazione (post-Atari) e dagli

ATARI VCS 2600 (A SINISTRA) ED ODYSSEY 2, TRA I PRIMISSIMI SISTEMI CASALINGHI DI INTRATTENIMENTO VIDEOLUDICO. ENTRAMBI RISALGONO ALLA SECONDA METÀ DEGLI ANNI SETTANTA. IL VCS EBBE UN SUCCESSO DI DIMENSIONI PLANETARIE. ATARI DIVENNE RICCHISSIMA , MA FALLÌ IN MANIERA DISASTROSA PER UNA SERIE DI ERRORI E SCELTE SBAGLIATE.

ACTIVISION FU LA PRIMA *SOFTWARE HOUSE* DELLA STORIA. FU COSTITUITA DA ALCUNI EX-PROGRAMMATORI ATARI ED INIZIÒ A PRODURRE *SOFTWARE* PER VCS. LA PRODUZIONE ACTIVISION CONTA UNA SERIE STRAORDINARIA DI SUCCESSI, SU TUTTI I SISTEMI, CHE CONTINUA ANCORA OGGI.



GLI *HOME COMPUTER* AD 8 BIT EBBERO UN SUCCESSO ENORME IN TUTTO IL MONDO, E DOMINARONO PER ANNI LA SCENA VIDEOLUDICA CASALINGA. I PIÙ IMPORTANTI ERANO L'ETERNO COMMODORE 64 (IN ALTO A DX) ED IL SINCLAIR SPECTRUM (ALTO-SX). TRA GLI ALTRI RICORDIAMO (IN BASSO DA SX) L'AMSTRAD CPC464, L'ACORN BBC E L'APPLE II.

home computer (Commodore, Sinclair, Amstrad). Le *software house* erano poco numerose ed ogni videogioco era realizzato da un numero limitato di persone. La maggior parte dei giochi veniva sviluppata interamente da un unico soggetto: il cosiddetto "programmatore factotum". La relativa semplicità dei *videogame* di quei tempi faceva sì che un'unica persona potesse realizzare codice, grafica e sonoro. Di conseguenza le primissime *softco* erano costituite, nella loro parte operativa, da un manipolo di eroi tuttofare, dediti al proprio hobby/lavoro con grande passione, ma il concetto di "team di sviluppo" era ancora di là da venire...

Uno dei profeti di quell'epoca era il genio solitario Jeff Minter (noto anche come "Yak"), un nostalgico del *flower power* in costante *trip* lisergico a cui si devono indimenticabili capolavori come **Attack of the Mutant Camels** e **Iridis Alpha**. Molti altri geniali programmatori di quell'epoca sono ormai entrati nel mito, inventando di fatto generi videoludici. Tra essi ricordiamo David Braben (**Elite**, simulatore spaziale di cui, per inciso, è stato da poco reso disponibile il codice sorgente di soli 66K della versione BBC), David Crane (**Pitfall**, **Little Computer People**), Geoff Crammond (**The Sentinel**), Chris Yates & John Hare (Sensible Software), Andrew Braybrook (**Uridium**, **Morpheus**, **Paradroid**).

Bisognerà aspettare parecchio tempo (in termini informatici) per riscontrare una morfologia del team di sviluppo vicina a quella odierna. Qualche volta il programmatore era affiancato da un grafico, un musicista o uno sviluppatore aggiuntivo: di solito si trattava di elementi di notevole livello tecnico e creativo. Le creazioni di maestri della musica elettronica come Rob Hubbard e Martin Galway erano spesso validi motivi per acquistare un gioco.

Gli organici di sviluppo erano quindi molto ristretti. Di conseguenza il numero di titoli sul mercato era piuttosto basso, ed i tempi di sviluppo erano (relativamente) molto elevati. Il mercato dell'*entertainment* era poco più che embrionale. Le prime *software house* potevano gestire pochi progetti simultaneamente ed i capitali impiegati erano molto ridotti in confronto alle faraoniche cifre odierne.

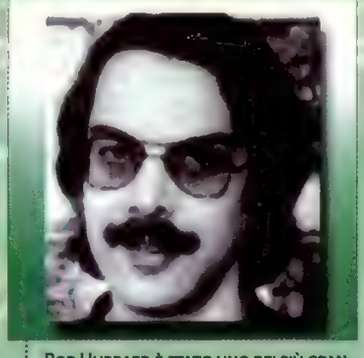
Vi erano però alcune eccezioni. Gli sviluppatori dell'ottima Imagine vantavano stipendi talmente alti da potersi permettere di girare in costosissime auto: non a caso Imagine fallì poco dopo a causa di una serie di orrori come **Pedro**. Escludendo rari casi, la realizzazione di un videogioco aveva un costo paragonabile a pochi stipendi moltiplicati per il numero di mesi di sviluppo. Un prodotto contemporaneo come **Final Fantasy VIII** ha richiesto un *budget* hollywoodiano: ciò rende l'idea del cambiamento che è avvenuto nello scorso decennio. In principio, le fasi di pre-produzione, produzione e post-produzione erano fuse e mescolate nel processo creativo. Nella maggior parte dei casi si partiva da un'idea di base (*concept*) che poi veniva portata avanti e modificata più volte durante il processo creativo.

In quei tempi nacquero alcune figure ormai leggendarie: il "genio solitario", il team "da sottoscala", le *softco* "infallibili". L'idea che una persona realizzasse da sola un intero videogioco solleticava l'immaginazione collettiva. Si pensava che i primi *coders* fossero individui geniali che, reclusi in luoghi lontani dal mondo, avessero dedicato la propria vita alla loro "missione". In realtà si trattava di personalità effettivamente dotate di un talento straordinario, ma che conducevano una vita del tutto normale. L'elemento che permetteva loro di creare tali capolavori era l'incredibile motivazione e passione che li animava. Più che di lavoro si trattava, infatti, di un hobby creativo che produceva frutti eccezionali. Molti *coders* erano addirittura non professionisti.

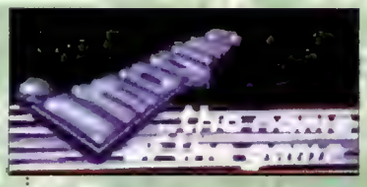
Altrettanto leggendari erano i programmatori "da sottoscala". A causa dei *budget* limitatissimi di quei tempi, gli sviluppatori erano spesso costretti a lavorare gomito a gomito in ambienti angusti e poco illuminati. Da questo derivò la figura del programmatore di videogiochi costretto a vivere nell'*underworld*, alle prese con *bug* (reali ed informatici) e incomprensibili algoritmi in linguaggio macchina.

Agli albori del videogioco le *softco* avevano la possibilità di dedicare molto tempo e cura ai propri prodotti. Il mercato non aveva richieste pressanti, i ritmi produttivi erano ridottissimi rispetto ad oggi e i minori investimenti economici permettevano uno sviluppo più "a misura d'uomo". Esistevano giochi di bassa qualità, sia chiaro, ma tutti i prodotti venivano controllati, ripuliti da errori, rifiniti e migliorati in maniera minuziosa. Al contrario, i prodotti odierni vengono spesso rilasciati con *bug* così clamorosi da richiedere *patch* ed aggiornamenti continui. Se da un lato è possibile imputare questa tendenza al "rilascio facile" del *software* buggato (tipica in campo PC) alla frenesia produttiva che caratterizza l'industria moderna, dall'altro va sottolineata l'effettiva complessità del prodotto videoludico odierno rispetto a quello di dieci o venti anni fa. Con la maggiore complessità aumentano anche i rischi di incontrare deficienze negli algoritmi e scandagliare ogni anfratto del codice binario per sistemare *bug* più o meno gravi può rivelarsi una procedura troppo lunga e dispendiosa per le *software house* di media grandezza. I costi sostenuti per lo sviluppo di un gioco sono tali da non consentire ritardi (e ulteriori spese), seppur giustificati dall'esigenza di limare il codice per offrire un prodotto migliore.

TRA I PROGRAMMATORI "FACTOTUM" VI ERANO ALCUNI DEGLI INNOVATORI PIÙ GENIALI DEL VIDEOGIOCO. PARATA DI STELLE IN SENSO ORARIO, DALL'ALTO A SINISTRA: JEFF MINTER, ANDREW BRAYBROOK, DAVID CRANE, DAVID BRABEN, GEOFF CRAMMOND.



ROB HUBBARD È STATO UNO DEI PIÙ GRANDI MUSICISTI DEL PERIODO 8 BIT. DOPO UNA SFORTUNATA CARRIERA DI PROGRAMMATORE, SI DEDICÒ ALLA *COMPUTER MUSIC* IDEANDO ANCHE UN INGEGNOSO SISTEMA DI TRASFERIMENTO DATI TRA SINTETIZZATORE ED IL *CHIP* SONORO SID DI C64.



LA IMAGINE È STATA UNA DELLE *SOFTWARE HOUSE* DI MAGGIOR SUCCESSO DEI PRIMI ANNI OTTANTA. UNA SERIE DI ERRORI COMMERCIALI LA PORTÒ AD UN RAPIDISSIMO E CLAMOROSO FALLIMENTO.

L'AMERICANA EPYX PRODUSSE UNA SERIE LUNGHISSIMA DI CAPOLAVORI VIDEOLUDICI. E' COSÌ ENTRATA NELL'OLIMPO DELLE PIÙ GRANDI *SOFTWARE HOUSE* DI SEMPRE.

L'EVOLUZIONE

Col progredire della tecnologia informatica, i progetti videoludici divennero più ambiziosi e le *software house* dovettero adeguarsi alle nuove esigenze dell'utenza. Sin dall'ultimo periodo dei sistemi a 8 bit, fu necessario sviluppare titoli più avanzati in termini di stimolazione sensoriale e profondità di gioco. Era il periodo delle epopee targate Infocom, di **Alterego**, dei *platform* articolati e delle simulazioni sportive evolute. Un programmatore solitario non bastava più, l'impatto visivo e sonoro guadagnava importanza e richiedeva l'opera di soggetti specializzati.

Verso la metà degli anni '80 la maggior parte dei *videogame* era realizzata da proto-team di sviluppo ancora molto differenti da quelli odierni: erano costituiti da poche persone caratterizzate da un notevole talento e dalla competenza in più settori. Era necessario, ad esempio, realizzare la grafica ed il sonoro conoscendo alla perfezione il procedimento tecnico impiegato per inserirli nel codice finale. Gli artisti ed i musicisti contemporanei hanno invece il gran-

AMIGA ED ATARI 520 ST SONO STATI I 16 BIT CASALINGHI DI MAGGIOR SUCCESSO IN EUROPA. DOTATI (SPECIALMENTE IL PRIMO) DI CAPACITÀ GRAFICHE E SONORE RIVOLUZIONARIE PER L'EPOCA, RIUSCIRONO A DOMINARE IL MERCATO MANDANDO IN PENSIONE GLI 8 BIT. AMIGA EBBE UNA VITA PIÙ LUNGA ED UN MAGGIOR SUCCESSO, VANTANDO UNA NUTRITA SCHIERA DI APPASSIONATI. ANCORA OGGI, A DIVERSI ANNI DALLA SUA "MORTE", VANTA UN GRANDISSIMO NUMERO DI "ADEPTI".

de privilegio di poter realizzare creazioni artistiche utilizzando il proprio mezzo preferito, delegando ad altri il compito di "passarli in macchina". I primi team di sviluppo erano un gruppo di persone con una sola identità, che vivevano e cooperavano in completa sintonia ed intercambiabilità.

Un grosso balzo in avanti si ebbe con l'introduzione dei sistemi a 16 bit. Tali macchine rappresentavano una rivoluzione sia dal punto di vista della potenza di calcolo che delle capacità grafiche e sonore. Il concetto stesso di videogioco fu ridefinito. L'importanza della grafica e del sonoro, prima considerati aspetti ausiliari, era diventata prioritaria. I team di sviluppo divennero un gruppo di persone molto specializzate. A causa della maggiore mole di lavoro richiesta fu necessario ampliare il numero medio dei componenti della "squadra".

La nuova era stava per iniziare: il videogioco stava per trasformarsi in un prodotto multimediale di massa. I tempi di sviluppo cominciarono a crescere e gli investimenti iniziarono ad essere sostanziosi. Buona parte delle *software house* si trasformarono: molte di esse passarano da soggetti produttori di *software* a distributori di prodotti realizzati da team di sviluppo esterni. L'epoca delle *software house* che creavano e distribuivano i propri prodotti era prossima alla fine. Di conseguenza iniziò una certa "serializzazione" del *videogame*.

I team di sviluppo arrivarono a comprendere fino ad alcune decine di persone. L'evoluzione dei *tool* permise una maggiore produttività, permettendo anche lo sviluppo a distanza e l'integrazione del lavoro con soggetti esterni.

GLI ANNI NOVANTA

L'inizio degli anni '90 segna un momento fondamentale per il *videogame*. L'*entertainment* interattivo diventa *de facto* un'industria che coinvolge capitali enormi e migliaia di persone. Il videogioco diventa un bene di massa. La potenza sempre crescente dell'*hardware* minimizza il *gap* tra i sistemi casalinghi ed i *coin-op*. Inoltre, il videogioco convenzionale guadagna una dimensione con l'arrivo delle tecnologie 3D.

Il 3D rappresentava una nuova frontiera per l'*entertainment* interattivo. Grazie ad esso era possibile spingere il *videogame* verso una nuova concezione. I vantaggi erano notevoli: la resa grafica era molto superiore, non era necessario disegnare i fotogrammi di animazione per i personaggi e l'animazione era molto semplificata e realistica. L'introduzione della terza dimensione nei videogiochi comporta pertanto una ridefinizione della parte operativa. La programmazione diventa molto più complessa ed articolata, passando da uno stile più "empirico" ad uno "scientifico", rispettoso della matematica e della fisica. Anche la struttura del team di sviluppo subisce una modifica profonda. I disegnatori ed animatori 2D, fino a quel momento unici artefici della grafica di un *game*, vengono affiancati e integrati dagli artisti e modellatori 3D. L'animazione, il disegno e la creazione dei personaggi vengono realizzati mediante appositi pacchetti di modellazione tridimensionale e non più con tecniche di disegno tradizionale.

Un team di programmazione odierno è costituito da figure operative con compiti e obiettivi molto precisi. Lo sviluppo tecnologico ha permesso di dedicare tempo e risorse ad aspetti come l'intelligenza artificiale e la fisica comportamentale che in precedenza erano considerati secondari. L'aumento della capacità delle memorie ha permesso lo sviluppo di giochi di dimensioni e vastità un tempo impensabili.

Negli anni '80 era possibile sviluppare un gioco di successo in tre/quattro persone. A cavallo del Duemila la realizzazione di capolavori come le saghe di **Resident Evil** e **Final Fantasy** necessita di più di cento persone. Tale aumento di complessità ha contribuito all'aumento vertiginoso dei *budget* per lo sviluppo di un videogioco ed alla creazione di nuovi ruoli all'interno dei team di sviluppo. Compiti che fino a pochi anni fa venivano eseguiti dal *lead programmer*, oggi sono ricoperti da decine di persone specializzate. In un moderno team esistono addetti all'AI, matematici e fisici che si occupano della gestione dei fenomeni reali, gruppi di *coders* dedicati allo sviluppo del motore 3D e così via. Persino aspetti come la gestione dei menu, l'interfaccia, il sistema di controllo e il gioco in rete sono sviluppati da un grosso numero di programmatori appositamente destinati. Il solo *menu system* di **NBA Live 2000** è stato realizzato dal doppio delle persone che svilupparono l'intero, mirabolante, **TV Sports Basketball** su Amiga.

Ma il discorso non si limita solo all'aspetto operativo. La specializzazione esiste anche nei compiti di progetto, di gestione e di *design*. Anche negli attuali progetti di media grandezza esistono figure di chiara matrice industriale come supervisori alla produzione, controllori di qualità o coordinatori delle risorse umane. Il *videogame* è ormai entrato in via definitiva nell'ottica di un prodotto commerciale/industriale che si basa su grossi investimenti, e che comporta una rigida organizzazione produttiva. Progetti come la serie EA Sports, i RPG di Square e i *survival horror game* di Capcom necessitano di una coordinazione tale da non lasciare nulla (o quasi) all'improvvisazione. I videogiochi sono investimenti a tutti gli effetti, e come tali devono portare utili minimizzando il più possibile gli sprechi. I tempi dei giochi sviluppati nel sottoscala da pochi entusiasti sembrano lontani anni luce.

La cima dell'iceberg in questo senso è costituita da Microsoft Games ed Electronic Arts. Queste multinazionali del *videogame* vantano centinaia di sviluppatori che, una volta assunti, vengono alloggiati in vere e proprie cittadelle residenziali in cui possono trovare tutto ciò di cui hanno bisogno: in questo modo possono lavorare senza interruzioni e distrazioni esterne, aumentando al massimo la loro produttività. La creatività viene di fatto penalizzata, ma il lavoro in un team del genere comporta una tale specializzazione da non poter uscire più di tanto "dal seminato". La filosofia delle grandi case di produzione è ciò che di più lontano si possa concepire dai gloriosi team degli albori, un crogiolo in cui poche valenti persone concentravano ed esaltavano le loro capacità.

NAMCO È STATA UNA DELLE PRIME CASE AD UTILIZZARE IL 3D NEI *COIN-OP*. I RISULTATI SONO STATI DA SUBITO STRABILIANTI, SIA DAL PUNTO DI VISTA DELLA QUALITÀ CHE DEL SUCCESSO. TEKKEN E RIDGE RACER, CHE INIZIARONO IL FILONE, SONO TUTTORA I TITOLI PIÙ POPOLARI DI NAMCO VANTANDO (PER ORA) RISPETTIVAMENTE TRE E QUATTRO SEGUITI.

I PRINCIPALI SVILUPPATORI NIPPONICI. HANNO REALIZZATO PIETRE MILIARI COME PACMAN (NAMCO), STREET FIGHTER (CAPCOM), BUBBLE/PUZZLE BOBBLE (TAITO), IL NEOGEO (SNK), TRACK&FIELD (KONAMI), SOLO PER CITARNE ALCUNI.

SOLO PER RIVENDITORI
A FIRENZE:
VIA B. DA MONTELUPO, 62
TEL. 055 7326048
FAX 055 7326247

SOLO PER RIVENDITORI
A ROMA:
VIA CASAL DEL MARMO, 750B
TEL. 06 61567336
FAX 06 61567343

e-mail: info@visaitalia.com

www.visaitalia.com

PRESENTA IL "PICCHIADURO" PER PLAYSTATION DI

DRAGON BALL Z
ULTIMATE BATTLE 22

PAL VERSION

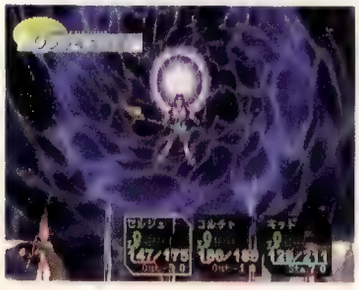
DRAGON BALL È DISPONIBILE ANCHE IN VERSIONE:
PORTACHIAVE • POSTER • SALVADANAIO • MODELI

REVIEW

CHRONO CROSS

Per anni gli RPG nipponici hanno seguito sempre il medesimo schema. Con **Chrono Trigger**, l'ormai sciolto Dream Team aveva rivoluzionato la consueta meccanica di gioco creando un titolo innovativo e appassionante. Il nuovo gruppo diretto da Hinomichi avrà saputo fare altrettanto?

Versione:	Giapponese
Casa:	Squaresoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG



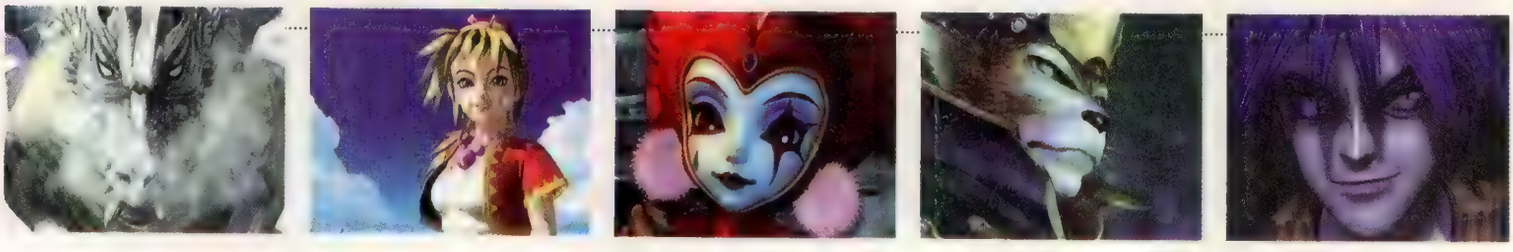
L'ABILITÀ DI LADRA DI KID VI RISULTERÀ UTILE IN PIÙ DI UN'OCCASIONE.

IN CHRONO CROSS SONO PRESENTI ANCHE ALCUNI SOTTOGIOCHI.

CHRONO TRIGGER HA RAPPRESENTATO UN evento unico nel genere dei giochi di ruolo. La collaborazione di personaggi del calibro di Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu, Yuji Horii e Akira Toriyama ha generato un titolo superlativo che ancora adesso, a cinque anni dalla sua uscita, annovera molti appassionati. Realizzarne un *sequel* significa doversi confrontare con l'abilità e l'estro dei suoi creatori, una sfida che i membri rimasti del precedente Dream Team hanno comprensibilmente rimandato per lungo tempo. Galvanizzati dai risultati ottenuti con **Xenogears**, i programmatori hanno finalmente deciso di porre fine all'attesa dei numerosi fan della saga, che da anni aspettavano invano un secondo episodio. Per quanto non sia propriamente un sequel di **Chrono Trigger**, come gli stessi autori hanno più volte tenuto a precisare, **Chrono Cross** è ambientato nel medesimo mondo e si basa su concetti similari. L'idea di Kato Masato, responsabile della sceneggiatura del capitolo precedente, era quella di realizzare un gioco in grado di appassionare e divertire ogni genere di giocatore senza però risultare troppo facile o eccessivamente complesso: un obiettivo ambizioso, ottenuto realizzando un impianto di gioco caratterizzato da scelte rivoluzionarie. Ciò che Masato ha creato è un RPG che non sfigura assolutamente al confronto con il suo illustre predecessore.

RADICAL CROSS

La trama ideata per **Chrono Cross** sviluppa in modo più approfondito una storia già realizzata nel '96 per un'avventura grafico-testuale destinata alla rete di giochi satellitare per Super Famicom Satellaview. Intitolato **Radical Dreamers**, il gioco costituiva lo svolgimento di una sottotrama di **Chrono Trigger**, che gli autori non erano riusciti a sviluppare come avrebbero voluto nel gioco originale: in esso un gruppo di eroi capitanato da Serge e Kid cercava di rubare un artefatto magico chiamato Frozen Flame dal castello del malvagio Yamaneko. I protagonisti del gioco rimangono sostanzialmente gli stessi, ma la trama ha assunto maggiore complessità, coinvolgendo non solo il mondo di **Chrono Trigger**, ma anche le dimensioni ad esso parallele. Come Chrono viaggiava nel tempo esplorando il proprio pianeta in vari periodi temporali, Serge si muove tra varie dimensioni alternative che presentano caratteristiche sia morfologiche che storiche differenti: approfittando di queste diversità, il protagonista può raggiungere luoghi e conoscere persone altrimenti inaccessibili che gli consentono di conseguire il suo obiettivo finale. Allo scopo di fornire maggiore libertà di scelta al giocatore rispetto ai comuni giochi di ruolo, Kato ha realizzato una struttura di gioco il cui sviluppo è influenzato dalle scelte del giocatore. A seconda delle risposte date ai comprimari, delle azioni compiute o dei luoghi visitati, l'evoluzione della trama subisce diverse alterazioni: modifiche che vanno dall'acquisizione di particolari personaggi e oggetti all'accesso a diramazioni alternative della storia che portano a finali differenti. A rendere il tutto ancora più coinvolgente vi sono svariate sottotrame, il cui completamento modifica ulteriormente l'andamento del gioco. Elemento singolare per un RPG giapponese, l'interazione con i personaggi non avviene solo con i dialoghi ma anche mostrando loro oggetti tramite un apposito menù. A seconda dei casi, potete ottenere informazioni interessanti relative all'artefatto mostrato oppure sbloccare nuovi eventi del gioco. Un ultimo fattore decisivo circa l'evoluzione della storia riguarda la composizione del proprio gruppo, costituito da tre elementi scelti da una rosa che può raggiungere i 40 membri. Il reclutamento non sempre avviene in modo automatico: spesso è necessario recuperare



determinati oggetti o completare particolari eventi. In alcuni casi l'inserimento di un personaggio nel gruppo può escludere l'acquisizione di un altro a causa delle alterazioni alla trama di gioco che questo fatto ha provocato. Ne consegue che per riuscire ad assistere a tutti gli eventi del gioco e collezionare tutti gli oggetti è necessario completare **CC** più di una volta. Per rendere più semplice quest'operazione, una volta terminato **Chrono Cross** appaiono due nuove opzioni nel menù di gioco: queste permettono rispettivamente di iniziare o continuare una partita in versione *Strong*. In questa modalità il livello d'esperienza dei nemici non si adatta a quello dei personaggi, rimanendo sempre basso. Inoltre è possibile accelerare o rallentare lo svolgimento del gioco, per superare le parti più noiose, oltre che affrontare direttamente il boss finale con un personaggio diverso da Serge.

CHRONO SKILL

Una particolarità singolare di **Chrono Cross** è l'assenza di livelli di esperienza per i personaggi: come in **Saga Frontier**, l'evoluzione delle loro caratteristiche avviene automaticamente dopo ogni combattimento. Gli scontri con i nemici ordinari permettono di ottenere solo piccoli miglioramenti, mentre eliminando i boss si viene premiati con progressi più consistenti. Le battaglie contro i mostri comuni assumono quindi una minore importanza rispetto ad altri giochi di ruolo, in quanto sono i boss a offrire i maggiori vantaggi nel potenziamento dei membri del proprio gruppo. L'obiettivo di Kato era quello di consentire al giocatore di scegliere quali avversari affrontare, evitando di combattere se non lo riteneva necessario. Sempre a questo scopo sono stati eliminati i fastidiosi incontri casuali ed è stata data la possibilità di fuggire illesi dopo aver iniziato la battaglia, anche contro i boss: ciò significa che se una strategia di gioco è risultata inefficace si può scappare e impiegarne un'altra. La personalizzazione dei componenti del gruppo non presenta particolari complicazioni in modo da rendere più agevole la gestione dell'elevato numero di personaggi presente nel gioco. Ogni membro può essere equipaggiato con arma, armatura e alcuni accessori che comprendono protezioni aggiuntive e artefatti magici: questi non si acquistano solo con il denaro, ma è anche necessario trovare gli elementi per poterli costruire. Gli unici oggetti a disposizione del giocatore sono quelli necessari allo svolgimento della storia. La guarigione delle ferite subite e la cura dalle alterazioni di stato, che permangono anche dopo la battaglia, sono affidate unicamente alla magia, che si divide in incantesimi a perdere, accumulabili fino a un massimo di 99, e quelli infiniti. I primi, principalmente destinati a scopo curativo, sono in buona parte impiegabili anche al di fuori del combattimento, mentre i secondi si possono utilizzare solo durante gli scontri. A detta degli stessi autori, la concezione della magia che caratterizza **Chrono Cross** trae ispirazione dai giochi di carte in stile *Magic*. Le magie, chiamate *Element*, vengono recuperate durante il gioco oppure acquistate nei negozi. Una volta ottenuti, gli incantesimi devono essere posizionati su una griglia divisa in più livelli per poter essere impiegati. Il loro potere dipende da dove vengono collocati: più alto è il livello e maggiore è il tempo di attesa e lo sforzo richiesto per eseguirli. Nello scegliere gli incantesimi bisogna inoltre considerare l'elemento che li caratterizza e la compatibilità con chi li possiede oltre che con i possibili bersagli. Impiegare l'incantesimo più adatto da lanciare contro il nemico permette di incrementarne ulteriormente l'efficacia.

CHRONO WARS

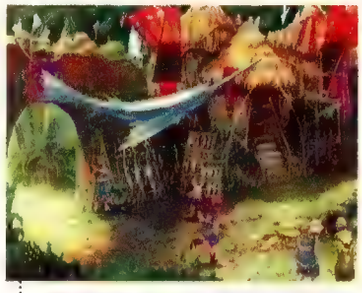
Il sistema di battaglia ideato per **Chrono Cross** è frutto di lunghi studi da parte del team di sviluppo allo scopo di incrementarne sia il valore strategico che quello ludico. Il risultato è un *battle system* indubbiamente originale che porta il giocatore a concentrarsi maggiormente sull'evoluzione della battaglia senza risultare troppo complesso o noioso. Invece di adottare un sistema a turni o in tempo reale si è preferito impiegarne uno che unisce le caratteristiche di entrambe. In pratica sia il giocatore che la CPU possono intervenire liberamente, purché abbiano abbastanza punti energia per poter eseguire il proprio attacco. Questi si accumulano, fino a un massimo di sette, rimanendo fermi o in difesa durante le azioni degli altri personaggi. Il loro consumo dipende dall'azione eseguita e va dai pochi punti necessari per i colpi normali fino ai sette degli incantesimi. Per evitare di rimanere immobili in attesa di recuperare le forze è quindi necessario pianificare con attenzione i propri attacchi cercando di prevedere le mosse dell'avversario. Gli attacchi semplici sono gestiti da un sistema simile a quello impiegato in **Xenogears**. E' possibile scegliere tra tre attacchi, la cui potenza è indirettamente proporzionale alla loro precisione. Eseguendo in sequenza questi colpi si effettuano *combo* nelle quali l'attacco successivo è sempre più preciso del precedente: sfruttando questa caratteristica è possibile colpire anche i bersagli più sfuggenti. Per ovviare all'abuso delle magie che rende spesso le battaglie prive d'importanza strategica, si è deciso di legare gli incantesimi all'utilizzo di colpi normali. Per lanciare le magie di primo livello è necessario portare a segno un attacco, per quelle di secondo due e così via. Ancora più complesso risulta l'utilizzo delle evocazioni, per le quali è necessario tenere conto dell'elemento che caratterizza l'energia magica che impregna il campo di battaglia, indicato dal *Field Effect*. Dato che ogni incantesimo lanciato ne influenza il colore, è necessaria una buona strategia di gioco per poter eseguire le evocazioni. In **CC** sono infine stati conservati gli attacchi combinati presenti nel precedente episodio, limitati però alle abilità speciali dei personaggi.

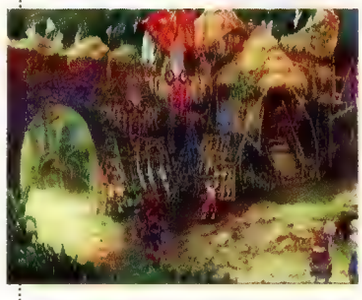
CHRONO MASTERPIECE

La cura apportata allo sviluppo di **Chrono Cross** da parte del team di Kato non si limita alla sola struttura, ma si estende alla componente grafica e sonora. Allo scopo di rendere accettabili i tempi di caricamento, si è preferito concentrarsi più sul livello di dettaglio e la ricchezza di colori che sulla risoluzione grafica. Per quanto meno definiti rispetto a quelli di **Final Fantasy VIII**, i personaggi si distinguono per ricchezza di particolari e la qualità delle animazioni. La loro caratterizzazione grafica, curata da Nobuteru Yuki, appare meno originale di quella di Toriyama, ma rimane comunque godibile. Altrettanto apprezzabili i fondali pre-renderizzati, arricchiti da elementi poligonali animati, splendidi effetti di luce e visuali particolarmente suggestive. Il sistema di battaglia, realizzato interamente in 3D, offre un sistema d'inquadrature dinamico opzionale e un largo uso degli effetti speciali di cui è dotata PlayStation. La colonna sonora si compone sia di nuove musiche che di arrangiamenti di brani appartenenti a **Chrono Trigger**: la qualità non si discosta da quella del precedente episodio confermando ulteriormente l'abilità del suo autore Yasunori Mitsuda (**Chrono Trigger**, **Xenogears**). Impeccabili anche le sequenze in FMV, realizzate dallo stesso staff che ha curato quelle di **FFVIII**. L'elevata flessibilità di trama e meccanica di gioco rende **Chrono Cross** un titolo adatto ad ogni tipologia di giocatore. Chi preferisce terminarlo il più rapidamente possibile può dedicarsi unicamente agli eventi principali, ingnorando sottotrame e combattimenti inutili. I più esperti potranno invece dedicarsi alla ricerca di tutti i segreti del gioco e alla collezione dell'ampio numero di personaggi disponibili. Infine i fan del precedente episodio apprezzeranno sicuramente i vari riferimenti a **Chrono Trigger** contenuti nella trama. Un ottimo gioco di ruolo quindi e l'ennesima dimostrazione di bravura da parte di Kato Masato e del suo team.

Diego Cortese

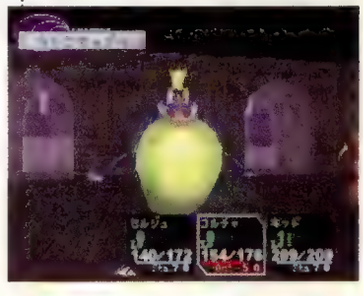
VOTO **91%**





DUE DIMENSIONI POSSONO PRESENTARE CARATTERISTICHE OPPOSTE TRA LORO.

L'EVOCAZIONE DEGLI ELEMENTALI RICHIEDE UN'ATTENTA PIANIFICAZIONE DELLA BATTAGLIA.



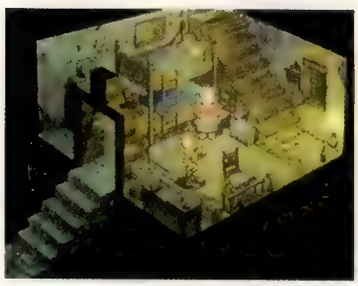
REVIEW

SAGA FRONTIER 2

Square risponde alle (insensate?) accuse di eccessiva linearità rivolte all'eccellente **Final Fantasy VIII** con un RPG originale, complesso e difficile. Ora ce n'è proprio per tutti...

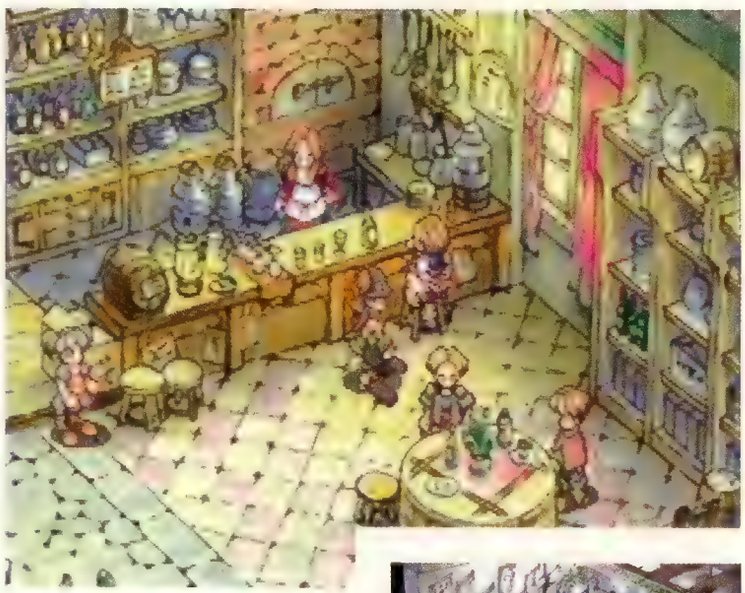
SaGa Frontier 2: quando H.R. Giger incontra SquareSoft...

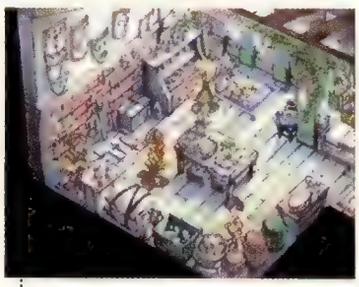
Anche le schermate dei menu utilizzano uno stile grafico peculiare.



Versione:	Europea
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG

TRA LE NUMEROSE SERIE SVILUPPATE E portate avanti nel corso degli anni da SquareSoft, quella dedicata al mondo di **SaGa** è senza ombra di dubbio la più intricata, nonché la più ostica in assoluto dal punto di vista del *gameplay*. I combattimenti quasi sempre molto impegnativi, le trame estremamente interessanti e le numerose possibilità di scelta concesse ai giocatori nel corso delle avventure hanno contraddistinto per anni i giochi appartenenti a questa serie, il cui continuo successo in Giappone è stato regolarmente controbilanciato dallo scarso gradimento incontrato negli Stati Uniti e in Europa. Alla base di tale differenza nel tipo di accoglienza riservata ai titoli targati **SaGa** troviamo proprio la grande difficoltà delle sfide proposte e l'organizzazione (solitamente inusuale) della struttura di gioco, la cui proverbiale mancanza di linearità ha probabilmente finito per disorientare i giocatori occidentali abituati alla rassicurante progressione di titoli come **Final Fantasy VII**, **Alundra** e **Zelda**. Per ovviare a tale problema, pur senza rinunciare a riproporre i temi classici della serie, SquareSoft ha deciso di costruire **SaGa Frontier 2** intorno ad una nuova struttura che sacrifica solo in parte la libertà nello sviluppo della trama, ma riesce al tempo stesso a rendere più chiaro e comprensibile il gioco, che ora potrà incontrare tanto i favori degli appassionati di **SaGa** quanto quelli dei "normali" giocatori di RPG.

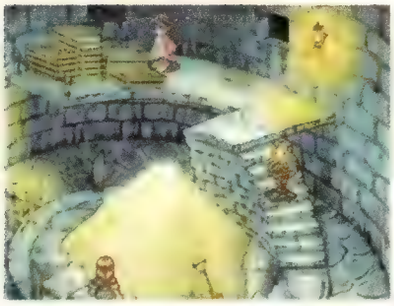


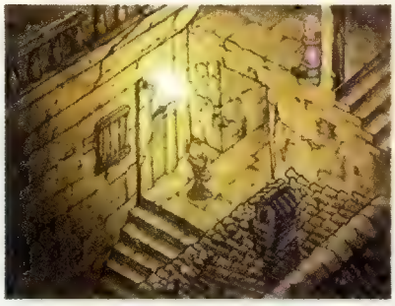


Gli interni di case e negozi sono sempre molto caratteristici.

TANTO TEMPO FA, IN UN REGNO LONTANO...

Il processo di semplificazione che ha portato dal precedente **SaGa Frontier** al secondo episodio ha comportato l'abbandono della rappresentazione della storia attraverso sezioni separate e ben distinte che, se affrontate in una sequenza diversa da quella standard, potevano effettivamente risultare confuse, se non addirittura incomprensibili. Ora la trama si sviluppa come un vero e proprio racconto suddiviso in capitoli, con un ulteriore tocco di classe rappresentato dal fatto che sin dall'inizio del gioco, e poi per il resto dello stesso, sarà possibile consultare tutti i capitoli disponibili in un dato momento e scegliere liberamente quello da affrontare. Tale sistema permette di prendere il controllo di personaggi diversi in tempi diversi, tanto che osservando con attenzione il susseguirsi dei capitoli dedicati ad un determinato eroe sarà possibile assistere al suo invecchiamento e persino alla sua morte, in seguito alla quale si potrà prendere il controllo dei suoi alleati o degli eredi o, in alternativa, abbandonare momentaneamente la *storyline* in corso per affrontarne un'altra. Nonostante il tutto possa sembrare inizialmente caotico e disorientante, i geniali *designer* di SquareSoft sono riusciti nel duplice intento di non causare smarrimenti nel giocatore e di renderlo via via partecipe di un'unica grande storia, i cui dettagli diventano sempre più chiari man mano che si avanza nel gioco. E non è tutto: i capitoli da cui è composta la trama, infatti, sono spesso e volentieri di lunghezza variabile e presentano anche differenze sostanziali nella struttura, al punto da spaziare dalla semplice narrazione di eventi particolari alle vere sezioni RPG (che poi sono il cuore del gioco) con tanto di labirinti, enigmi, combattimenti ed estenuanti ricerche. Quasi scontata, a questo punto, la notevole profondità delle avventure che compongono





il grande mosaico di **SaGa Frontier 2**, dichiaratamente lontane dalla semplicità di molti RPG moderni e impreziosite da storie emozionanti e solide in cui intervengono numerosi personaggi secondari.
All'aumento del grado di partecipazione emotiva del giocatore, ovviamente, ha contribuito il lavoro di traduzione in lingua inglese svolto da Square Europe, dato che l'originale versione nipponica era praticamente ingiocabile per gli utenti occidentali.

SPADE, SCUDI, ASCE E INCANTESIMI

Per dotare **SaGa Frontier 2** di un motore di gioco degno dell'originale struttura di base, SquareSoft ha fatto ricorso ad un sistema di gestione dei combattimenti articolato e accattivante, leggermente più complesso della media e ricco di gradevoli spunti per i giocatori più inclini alla sperimentazione. La perfetta commistione tra i principi fondamentali della serie *SaGa* e il sapiente lavoro di revisione operato dai programmatori nipponici ha dato vita ad esaltanti scontri nel corso dei quali è possibile imparare nuove abilità grazie alla ripetizione di quelle fondamentali, il cui attento studio può dare vita ad interessanti attacchi combinati da sfruttare con un oculato ricorso alle strategie di battaglia (pianificabili con l'assegnazione di un ruolo specifico a ciascuno dei singoli componenti del *party*, che potranno assumere ruoli determinanti o defilati a totale discrezione dell'utente). La potenziale ostilità di un impianto di gioco così ampio è stata aggirata con la puntuale inclusione delle nuove abilità in un apposito registro, dal quale sarà possibile consultare le proprie scoperte e distribuire i colpi speciali ai membri della squadra abilitati alla loro esecuzione, vincolata al possesso delle armi richieste dall'attacco desiderato. Il discorso è lievemente diverso nel caso delle magie, che possono essere migliorate con l'esercizio esattamente come accade per le normali manovre offensive, ma rimangono appannaggio esclusivo dei personaggi dotati degli appositi anelli; in **SaGa Frontier 2**, infatti, questi monili rivestono un ruolo fondamentale nel conferimento di poteri aggiuntivi ai combattenti, che una volta privati di questo tipo di oggetti saranno costretti a limitarsi alla semplice lotta armata, resa sufficientemente ragionata dall'usura a cui sono soggetti gli equipaggiamenti più diffusi (spade, asce, lance e gli stessi anelli, raramente dotati della preziosa dote dell'indistruttibilità). Un altro aspetto in cui **SaGa Frontier 2** prende le distanze dagli RPG tradizionali è quello legato alla guarigione dei personaggi feriti in battaglia, che non potranno ricorrere alle solite pozioni e dovranno curarsi tra un turno di combattimento e l'altro a spese dell'indicatore *LP*, il cui esaurimento metterà fuori gioco l'eroe incriminato fino al raggiungimento di un albergo o, nella peggiore delle ipotesi, fino alla fine del capitolo in corso. Decisamente maggiore è invece l'importanza del suddetto indicatore negli occasionali scontri uno contro uno, inseriti dai programmatori per spezzare l'eventuale monotonia delle battaglie di gruppo (decisamente frequenti, nonostante i nemici siano sempre visibili sullo schermo e potenzialmente evitabili); in queste schermaglie gli attacchi dovranno essere eseguiti mediante la combinazione delle abilità di base, il cui corretto utilizzo eviterà l'eccessivo ricorso al serbatoio dei *Life Points* che, una volta prosciugato, causerà la fine del gioco.

ARTE PITTORICA E VIDEOGIOCHI

Al di là delle indiscutibili doti messe in mostra dalla struttura di **SaGa Frontier 2**, ciò che stupisce davvero nel gioco SquareSoft (se non altro al primo impatto) è l'incredibile grafica, nettamente al di sopra degli standard imposti dai più recenti RPG poligonali e francamente impressionante in ogni frangente. I fondali dipinti a mano raggiungono vette qualitative sconosciute alla maggior parte degli altri prodotti attualmente disponibili su PlayStation e, oltre ad essere caratterizzati da una lodevole costanza nel livello artistico, riescono ad affascinare il giocatore e trasportarlo di peso nel mondo in cui si svolge il gioco, rappresentato ora in modo poetico e allegro, ora in modo freddo e cupo, a seconda delle occasioni e del tono narrativo. Meno spettacolari (ma comunque funzionali e sufficientemente dettagliate) le fasi di combattimento, buono il *character design* e assai gradevole la musica, a tratti ottima: questo il quadro generale per quanto riguarda il lato tecnico, complessivamente eccellente e particolarmente sfizioso per la vista. Ma andiamo al sodo: a giudicare dall'impostazione generale e dall'atipicità di **SaGa Frontier 2** si direbbe quasi che Square voglia diversificare la propria produzione, mirando a tutte le fasce di utenza con la serie **Final Fantasy** e solo a quella composta dai giocatori di vecchia data, magari più smaliziati e perseveranti, con i *franchise* alternativi (**SaGa** e **Chrono** su tutti). Ciò non toglie che **SaGa Frontier 2** sia un gioco tanto bello quanto impegnativo, forse snervante per i principianti e per i giocatori dotati di scarsa pazienza, ma assolutamente indispensabile per i veri appassionati dei prodotti SquareSoft e per chi ha deciso, magari dopo essersi fatto le ossa con **Final Fantasy VIII**, di cimentarsi in una sfida più ardua e duratura. Un titolo altamente raccomandato, quindi, e questo è quanto.

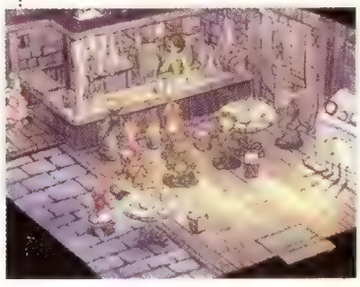
Erik Pede

VOTO **90%**

LE BATTAGLIE NON SONO ESATTAMENTE SPETTACOLARI, MA RISULTANO COMUNQUE GRADEVOLI.

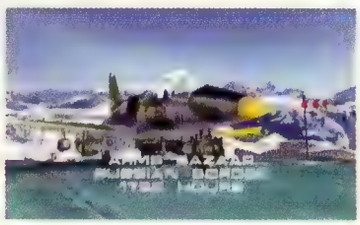
QUESTA È LA MAPPA DA CUI È POSSIBILE SCEGLIERE I CAPITOLI DA GIOCARE.

LE TAVERNE SONO UN PUNTO D'INCONTRO FONDAMENTALE IN SAGA FRONTIER 2.



TOMORROW NEVER DIES

Il mio nome è Bond. James Bond... Dopo gli anni passati ad invidiare lo stupendo **Goldeneye** per N64, anche per gli utenti PlayStation è giunto il momento di vestire i panni del mitico Agente 007.



Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Black Ops Entertainment
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

IN TEORIA NELLE INQUADRATURE RAVVICINATE, SUL VOLTO DEL PROTAGONISTA SULLO SCHERMO, DOVREBBERO RICONOSCERSI I TRATTI SOMATICI DI PIERCE BROSNAN...

I CONTROLLI SI RIVELANO SPESSO IMPRECISI: IN DIVERSI FRANGENTI TROVERETE SERIE DIFFICOLTÀ ANCHE SOLO A IMBOCCARE UNA PORTA.

A PIÙ DI UN ANNO DI DISTANZA DAL lancio di **Metal Gear Solid** pare non essersi ancora esaurita l'ondata di titoli che, per sfruttare la novità ed il successo del genere *sneak'em up*, tentano di proporsi, ricreando situazioni e atmosfere caratteristiche delle più famose avventure di spionaggio, come valide alternative al capolavoro Konami. Per evitare di tenervi sulle spine e per non crearvi false illusioni, dopo aver visto il titolo che mi accingo a recensire, vi annuncio subito che il nostro caro vecchio Solid Snake può continuare a dormire sonni tranquilli: nonostante la fama del protagonista (nientemeno che l'Agente 007, sicuramente la spia più famosa del mondo), come vedremo tra poco, **Tomorrow Never Dies** si rivela purtroppo la solita operazione commerciale volta a nascondere sotto un *franchise* altisonante la mediocre qualità di un prodotto.

GOLDFINGER!

Il FMV che fa da introduzione al titolo è particolarmente spettacolare: in pratica assisterete ad una specie di *trailer* del film originale inframmezzato da alcune scene d'azione tratte direttamente dal gioco. La schermata delle opzioni si presenta invece piuttosto scarna: praticamente vi sono solo i soliti menu per il settaggio delle preferenze audio/video e per il *memory card managing*. La difficoltà di gioco può essere selezionata solo al momento di iniziare una nuova partita: a tal punto vi verrà infatti offerta la possibilità di affrontare l'avventura come *Agent* (più facile) oppure come *007* (più impegnativa). La trama del titolo segue abbastanza fedelmente lo svolgimento del film originale: nei panni di James Bond dovrete dunque cimentarvi in diverse missioni, i cui particolari vi verranno di volta in volta indicati grazie ad appositi *briefing*, avendo come obiettivo finale quello di stroncare sul nascere le mire di dominio del megalomane magnate Elliot Carver e di scongiurare la minaccia, addirittura, di una III° Guerra Mondiale. Come succede di solito nei *tie-in* cinematografici (ovvero quei titoli che costituiscono una sorta di "riproposizione videoludica" di omonimi film), anche **TND** è stato strutturato come gioco multievento: in linea di massima gran parte dell'azione si svolge sulla falsariga di quanto visto nei vari **Tomb Raider**, **Syphon Filter** e via dicendo (visuale con inquadratura in terza persona da dietro le spalle del protagonista), ma in quest'occasione vi troverete anche ad affrontare situazioni (come ad esempio discese con gli sci ai piedi su lunghe piste innevate, o sezioni di guida in perfetto stile *racing game*) che in apparenza ben poco avrebbero a che vedere con un titolo del genere.

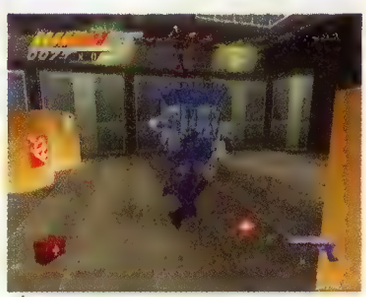
PROFESSIONE SPIA...

La prima missione che dovrete affrontare ha come obiettivo finale la distruzione di un ricevitore radar situato all'interno di una base nemica. Similmente a quanto avverrà anche nelle missioni successive vi troverete dunque a comandare il vostro protagonista sullo schermo, che dovrà procedere tra le varie locazioni di gioco eliminando tutti gli avversari che gli si presenteranno contro e raccogliendo allo stesso tempo i vari oggetti (armi, chiavi, dispositivi particolari e via dicendo) che gli consentiranno di portare a termine con successo la missione. Va detto subito che l'impostazione di gioco è molto *arcade*: la fase per così dire "strategica" dell'azione è quasi del tutto assente (scordatevi dunque gli stupendi agguati "nell'ombra" caratteristici di **Metal Gear**), e praticamente in ogni frangente, viene privilegiata una condotta del genere "distruggi ed

ammazza - senza pensarci due volte - tutto quello che ti capita a tiro". La modalità *sniper* (attivabile con alcune armi dotate di mirino di precisione), diventa ben presto piuttosto frustrante, poiché noterete che, una volta che vi sarete appostati in un'area apparentemente favorevole, prima ancora che siate riusciti a puntare con successo il vostro obiettivo, in diverse occasioni gli avversari, disseminati ovunque, vi avranno già abbondantemente crivellato di colpi. In tali casi risulta dunque più conveniente scagliarsi subito contro il nemico scaricandogli addosso tutto l'arsenale di cui si dispone, invece che provare a stanarlo per mezzo di una più discreta azione aggirante. Come accennato, oltre alle fasi di esplorazione/combattimento, che costituiscono la parte principale del gioco, in **Tomorrow Never Dies** sono anche presenti delle sezioni in stile *racing game* che svolgono il compito di fare da raccordo tra le varie missioni. Purtroppo però, sia gli *stage* sugli sci, che quelli che prevedono inseguimenti a bordo della BMW 750 (nuovo mezzo ufficiale di James Bond, dopo gli anni delle bellissime Aston Martin), si rivelano del tutto deludenti sotto ogni aspetto, dimostrando chiaramente la loro caratteristica di semplici riempitivi, senza alcuna pretesa di ulteriore attrattiva per l'utente. Passando all'analisi del lato tecnico del titolo, le cose non migliorano sicuramente: il motore grafico si dimostra carente in diversi frangenti (il *frame rate* si mantiene sempre su livelli piuttosto bassi e, nonostante ciò, non mancano ulteriori rallentamenti in caso di situazioni particolarmente concitate), evidenziando spesso fastidiosi effetti di *pop-up* e *bad clipping*. Il design grafico dei protagonisti e delle locazioni, assai scarno e povero di particolari, dimostra lo scarso impegno profuso a livello di programmazione, mentre le "sommarie" animazioni (poco fluide e, in genere, per niente naturali) dei vari personaggi sullo schermo non fanno che peggiorare la situazione. Se a tutto questo si aggiunge la relativa brevità dell'avventura (sono presenti solo dieci missioni in totale - nemmeno tanto lunghe - che, per un utente di media abilità, non dovrebbero riuscire a rappresentare più di quattro o cinque giorni di impegno ludico) e la quasi totale assenza di *replay value* (ricominciando da capo il titolo in modalità *007* piuttosto che *Agent* otterrete solo di dover affrontare nemici più agguerriti e più resistenti ai vostri attacchi, senza alcuna altra minima variazione della struttura di gioco) appare evidente come **Tomorrow Never Dies** sia destinato a rimanere solo uno dei tanti titoli anonimi che affollano gli scaffali dei negozi di *videogames* nel periodo pre e post-natalizio.

Igor Berzi

VOTO **69%**



TOMORROW NEVER DIES SI DIMOSTRA SENZA OMBRA DI DUBBIO IL MIGLIOR TITOLO DEDICATO ALL'AGENTE 007 DISPONIBILE PER PLAYSTATION... COME? È ANCHE L'UNICO? VABBÈ, MA STATE SEMPRE A CERCARE IL PELO NELL'UOVO!

MEDAL OF **HONOR**

Divisa mimetica, fucile Garand sotto braccio, zaino tattico sulle spalle: anche per coloro che non hanno avuto esperienze di naja è giunta finalmente l'occasione per un assaggio di vera vita militare. Siete pronti per guadagnarvi la vostra Medaglia d'Onore?

LA QUALITÀ DELLA GRAFICA, E IN PARTICOLARE DELLE *TEXTURE* CHE RICOPRONO I FONDALI, È PIUTTOSTO BASSA: QUI L'*HARDWARE* PLAYSTATION DIMOSTRA TUTTI I SUOI ANNI...

Si ringrazia Crazy Video per il gioco.

Versione:	Americana
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	DreamWorks Interactive
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

NONOSTANTE SU PC LA CATEGORIA DEGLI sparatutto in soggettiva risulti ormai da anni una delle più gettonate dal pubblico, su console tale genere videoludico pare non aver mai riscosso particolare successo: credo sia difficile riuscire ad individuare più di cinque o sei titoli PlayStation degni di nota sulla falsariga del caro vecchio **Doom**. Appare dunque una scelta piuttosto coraggiosa quella di Dreamworks Interactive di pubblicare (in completa controtendenza rispetto alla moda dilagante, lanciata da **Tomb Raider**, degli *action game* in terza persona) un'avventura con visuale in soggettiva che, una volta tanto, non vi metterà nei panni del solito eroe ipertrofico impegnato nello sterminio di temibili razze aliene o di improbabili mostri, ma vi consentirà di immedesimarvi in un normalissimo, ma di certo non meno eroico, soldato della II° Guerra Mondiale.

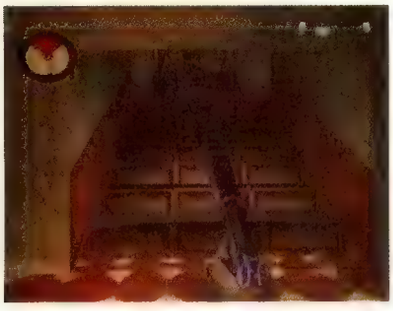
JUNE 6, 1944

Negli intendimenti di Dreamworks, **Medal of Honor** dovrebbe rappresentare la risposta per PlayStation all'ottimo **Goldeneye 007**, pubblicato un paio d'anni fa su N64. Il concetto di base del gioco in effetti è lo stesso: anche in questo caso i programmatori hanno inteso creare un titolo che, pur basandosi su una meccanica già ampiamente sfruttata, potesse vantare delle componenti innovative in grado di distinguerlo dalla massa degli altri giochi simili. In questo caso il gioco è ambientato in piena seconda Guerra Mondiale: un emozionante FMV introduttivo realizzato quasi completamente con veri filmati storici (con tanto di speaker in stile "primi documentari in bianco e nero") vi metterà al corrente degli antefatti della vicenda, spiegandovi con precisione il ruolo che dovrete andare a rivestire nel corso dell'avventura. Posso già annunciarvi che sin dal primo filmato al quale assisterete e sin dal *briefing* della primissima missione vi renderete conto dell'incredibile atmosfera e dello stupendo senso di coinvolgimento che proverete giocando a **Medal of Honor**. Nonostante gli obiettivi da portare a compimento nel corso delle prime missioni saranno piuttosto semplici e poco impegnativi, la sensazione di "responsabilità" che vi verrà subito trasmessa vi costringerà ad immedesimarvi immediatamente nei panni di eroico salvatore della patria, dalle cui gesta potrebbe dipendere addirittura la sopravvivenza di una nazione...

PURTROPPO IN MOH LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI NON È MOLTO FRUIBILE A CAUSA DEL NOTEVOLE CALO DEL *FRAME RATE* DERIVANTE DALL'UTILIZZO DELLO *SPLIT SCREEN*.

STANZA DI CONTROLLO

L'originalità di **Medal of Honor** viene evidenziata anche nelle fasi che fanno da contorno all'azione vera e propria: in questo caso infatti, la solita schermata di selezione delle opzioni è stata sostituita da una sorta di stanza di controllo, anch'essa perfettamente caratterizzata secondo lo stile dell'epoca, muovendovi nella quale potrete pro-



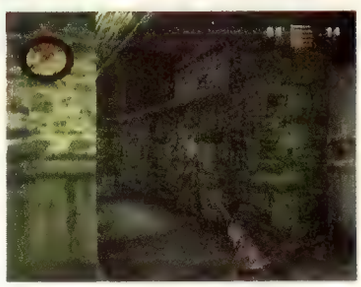
cedere effettuando tutte le varie scelte di gioco (impostazioni audio-video, caricamento e salvataggio dei dati, visione dei *briefing*, consultazione delle statistiche sulle missioni portate a compimento, e così via). Una volta eseguiti i settaggi di rito sarà il momento di cominciare con l'avventura: a seconda della missione che starete per affrontare, alcune pagine di testo accompagnate in certi casi da qualche breve filmato "storico", vi spiegheranno i vari obiettivi da raggiungere di volta in volta dandovi anche qualche sommaria, ma preziosa, informazione sui nemici che dovrete affrontare e sui pericoli che dovrete maggiormente temere. Il sistema di controllo è assai semplice: la leva sinistra del joypad analogico vi consentirà di far muovere il vostro personaggio sullo schermo, mentre i tasti vi consentiranno rispettivamente di farlo saltare, farlo sdraiare a terra (per poi farlo eventualmente procedere a carponi), di cambiare l'arma in uso o passare ad un sistema di puntamento tipo "cecchino" (per intenderci simile allo *sniper mode* di **MGS**) ed infine, ovviamente, di azionare l'arma. Parlando di armi, va detto che queste, ugualmente a quanto avviene in tutti gli altri sparatutto con visuale in soggettiva, rappresentano l'unico particolare del vostro personaggio che viene raffigurato su schermo. E se all'inizio dovrete accontentarvi di avere davanti agli occhi un semplice, quanto poco efficace, fucile Garand o qualche granata, man mano che procederete nell'avventura potrete venire in possesso di mezzi d'attacco sempre più potenti e distruttivi: giusto per fare qualche esempio, dopo poche ore di gioco vedrete che il vostro arsenale potrà già contare su pistole Colt 45, mitragliatrici, bazooka e via dicendo.

IN MISSIONE

Le missioni da portare a compimento si caratterizzano, oltre che per la loro discreta quantità (fatto che comporta evidenti esiti positivi sulla longevità globale del gioco), anche per la notevole varietà delle situazioni proposte. Se all'inizio infatti i compiti che vi troverete a svolgere consisteranno principalmente nell'individuare una particolare locazione o nell'eliminare uno specifico nemico, con il procedere dell'avventura noterete che vi saranno proposti obiettivi sempre più impegnativi e stimolanti. In una missione, ad esempio, vi troverete addirittura a vestire i panni di un ufficiale nemico, avendo come scopo quello di infiltrarvi nelle fila avversarie per favorire l'offensiva dei vostri alleati. La difficoltà media del gioco è settata piuttosto in basso (ciò fa sì che l'approccio iniziale con l'azione risulti subito gratificante anche per un neofita), ma nonostante ciò, già dopo i primi livelli, i nemici cominceranno a dimostrarsi in possesso di un'intelligenza artificiale particolarmente raffinata. Giusto per darvi un'idea, basti dire che, non appena si accorgeranno del vostro arrivo, alcuni avversari, invece di attaccarvi in maniera scriteriata, cercheranno prima di tutto di nascondersi dietro a qualche cassa o a qualche muretto, e solo a quel punto passeranno al contrattacco cercando di colpirvi da tale postazione protetta. Veramente imbarazzanti sono poi alcune situazioni nelle quali noterete che i vostri nemici reagiranno ai vostri attacchi, proprio come mai vi sareste aspettati di vedere in un videogioco. Provate a lanciare una granata contro un gruppo di nemici durante una delle missioni più avanzate: noterete che quelli non si perderanno d'animo ma, se la situazione lo consentirà, uno di loro scatterà senza paura verso la granata e ve la rilancerà addosso!
Passando all'analisi dell'aspetto tecnico, va purtroppo sottolineato come la grafica (sia a livello di qualità delle *texture* che di quantità di poligoni sullo schermo) si dimostri quasi sempre fin troppo semplice e spartana. A dire il vero, l'utilizzo di un limitato dettaglio grafico costituisce probabilmente una precisa scelta dei programmatori al fine di non sacrificare in alcun modo quella velocità e quella freneticità dell'azione che rappresentano caratteristiche peculiari di **Medal of Honor**. Con il senno di poi tale scelta si rivela sicuramente azzeccata: non ci metterete molto a rendervi conto che il coinvolgimento nel gioco e l'incalzante susseguirsi delle situazioni proposte, difficilmente vi lasceranno il tempo di valutare da vicino la "pixellosità" delle *texture* che ricoprono gli elementi dell'ambiente, e faranno passare quasi inosservato il look per così dire "approssimativo" di diverse locazioni. In definitiva **MoH** si dimostra, nonostante gli accennati limiti tecnici (beninteso: limiti evidenti solo a livello di grafica. Musica ed effetti sonori si dimostrano infatti non solo ottimamente realizzati, ma pure molto realistici e pertinenti, in relazione al contesto storico in cui il titolo è ambientato), un prodotto assai azzeccato: giocabile, divertente e subito coinvolgente. A meno che non si siano già assuefatti alla magnificenza visiva dei vari **Unreal**, **Half Life** e via dicendo, gli appassionati degli sparatutto in soggettiva non rimarranno sicuramente delusi da questo titolo; ma anche per gli appassionati del **Tomb Raider**-*style*, direi che questa potrebbe essere l'occasione giusta per riscoprire vie di divertimento alternative.

Igor Berzi

VOTO **86%**



LA NOTEVOLE CURA SPESA IN FASE DI PROGRAMMAZIONE DEL GIOCO È RESA EVIDENTE DA ALCUNI SIMPATICI "TOCCHI DI CLASSE": AD ESEMPIO, SE COLPIRETE UN AVVERSARIO AD UN PIEDE, QUELLO, PRIMA SI METTERÀ A SALTELLARE SULL'ALTRA GAMBA POI, NON APPENA RIPRESOSI, TORNERÀ ALL'ATTACCO!

UNA CARATTERISTICA APPREZZABILE DI MOH È LA DISCRETA COMPONENTE STRATEGICA PRESENTE NEL GIOCO: NON SEMPRE L'USO DELLE ARMI SI RIVELA IL MODO MIGLIORE PER AVERE LA MEGLIO SUGLI AVVERSARI...

REVIEW

EXPENDABLE: MILLENIUM SOLDIER

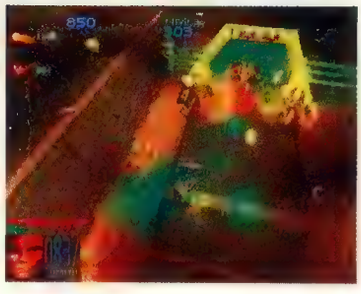
La distruzione di massa è l'elemento principale della struttura di gioco di **Expendable**, conversione per PlayStation dell'omonimo titolo disponibile ormai da mesi per Dreamcast.

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

IN COPPIA L'AZIONE DIVENTA ANCORA PIÙ CAOTICA, MA PROGREDIRE È LEGGERMENTE PIÙ SEMPLICE.

SPARA, SPARA E ANCORA SPARA... E' DURA LA VITA DEL MERCENARIO NEL VENTUNESIMO SECOLO...

NELL'AMPIO CATALOGO DI TITOLI DIsponibili per PlayStation manca ancora un valido gioco d'azione in stile **Commando**, in cui l'eroe di turno deve farsi strada tra centinaia di nemici utilizzando ogni genere d'arma da fuoco. I pochi prodotti che possono essere inseriti in questa categoria, primo fra tutti **Contra**, non hanno infatti convinto sia per problemi nella realizzazione tecnica che per evidenti errori nell'impostazione di gioco. A cercare di colmare questa lacuna ci pensa Infogrames, che ha appena concluso la conversione da Dreamcast di **Expendable: Millenium Soldier**. Ambientato nel solito futuro ultratecnologico, **Expendable** ha come protagonista un solitario soldato che, nella migliore tradizione del genere, deve eliminare un vero e proprio esercito composto da svariate migliaia di nemici. La missione è resa più agevole sia dalla discreta potenza di fuoco disponibile sin dai primi istanti di gioco (la pistola non è certo il massimo, ma bastano pochi istanti per trovaré di meglio) che dai numerosi potenziamenti sparsi in ogni livello. Distruggendo oggetti presenti nei fondali ed eliminando i soldati avversari appariranno di tanto in tanto dei *power-up*, che incrementano le capacità dell'arma in uso oppure ne offrono di nuove e più potenti. Se tutti questi oggetti possono servire a rendere più agevole la missione, è presente anche un elemento che costringe il giocatore a muoversi con discreta rapidità, senza perdere troppo tempo a vagabondare tra le varie aree di gioco: stiamo ovviamente parlando del tempo limite. Utilizzando un espediente già noto agli appassionati dei titoli e dei film d'azione (un sistema di autodistruzione inserito all'interno del corpo del soldato e disattivabile solamente giungendo al termine della missione), i programmatori hanno dato un senso logico all'inserimento di un cronometro che, posto nella parte alta dello schermo, scandisce inesorabilmente il passare dei secondi e il conseguente tempo a disposizione per portare a



MALGRADO LA PRESENZA DI DECINE E DECINE DI PROIETTILI ED ESPLOSIONI SU SCHERMO, L'AZIONE SI SVILUPPA SEMPRE ABBASTANZA FLUIDAMENTE.

termine la missione. Oltre a una notevole velocità di movimento, indispensabile per evitare le decine di proiettili che vagano impazziti in tutto lo schermo, è quindi necessaria, per guadagnare preziosi secondi, anche una discreta precisione. Peccato solo che in questo settore **Expendable** mostri alcune lacune, costringendo il giocatore a vere e proprie evoluzioni per puntare un nemico. A causa di un sistema di controllo non particolarmente comodo, la tattica di gioco cambia rapidamente e passa dal "adesso li elimino uno ad uno con calma" al "cerco l'arma più potente e sparo all'impazzata, qualcosa colpirò"; certo non il massimo del divertimento, soprattutto considerando che in questo modo, con numerose esplosioni su schermo, pezzi di corpi alieni che volano da tutte le parti e chissà cos'altro, può diventare un'impresa riuscire a capire ciò che sta accadendo. A garantire una maggiore varietà, anche se ad essere sinceri il risultato finale non è dei più esaltanti, ci pensa la modalità di gioco in coppia in stile *Deathmatch*, in cui due giocatori si ritrovano soli all'interno di varie arene con il solito compito di massacrarsi l'un l'altro senz'alcuna pietà. I problemi già segnalati si ripercuotono infatti anche su quest'opzione, dato che lo studio di tattiche per eliminare l'avversario viene ben presto abbandonato a scapito di un più semplice e redditizio fuoco a tappeto.

MASSACRO TOTALE

Malgrado la notevole quantità di elementi grafici presenti su schermo, una delle caratteristiche principali della realizzazione

tecnica di **Expendable: Millenium Soldier** è l'estrema fluidità di gioco. L'azione infatti si sviluppa senza particolari rallentamenti o scatti, anche quando l'area è infestata da decine di nemici, proiettili ed esplosioni. Certo, rispetto alla versione Dreamcast è evidente la diminuzione di definizione (le ambientazioni sono comunque più che discrete e gli effetti di luce eccellenti), ma questo fattore era comunque prevedibile visto le differenti capacità tecniche delle due console. La realizzazione tecnica, supportata anche da un accompagnamento sonoro decisamente accattivante, e arricchita dalla presenza di effetti abbastanza curati è certamente uno degli aspetti migliori del titolo Infogrames che purtroppo, come già spiegato in precedenza, risente di alcuni problemi strutturali. L'eccessiva ripetitività dell'azione, con la totale assenza di elementi in grado di fornire il benché minimo diversivo, è certamente un elemento da prendere in seria considerazione, dato che se per i primi giorni il divertimento è garantito, già dopo la prima settimana di gioco la mancanza di varietà comincia a farsi sentire e a pesare non poco, diminuendo di conseguenza il livello di interesse. Ed è proprio questo il principale difetto di **Expendable: Millenium Soldier**: certo, gli appassionati di questo genere di titoli, e più in generale tutti quei giocatori che non disdegnano la distruzione di massa potrebbero anche trovare diversi spunti di divertimento nel titolo Infogrames, e prenderne in considerazione di conseguenza l'acquisto, ma chi sta cercando un prodotto in cui l'azione si mischia alla riflessione (con magari un pizzico di varietà) non potrà che rimanere deluso da **Expendable**.

Marco Ravetto

VOTO 72%

UNO DEI METODI MIGLIORI PER PROGREDIRE IN EXPENDABLE È DI CONTINUARE A SPARARE ALL'IMPAZZATA, CERCANDO DI ELIMINARE TUTTO CIÒ CHE SI MUOVE SULLO SCHERMO.

NIGHTMARE GAMES

NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833

NEW NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/7774210 Fax0573/779927

Veniteci a trovare anche a Follonica

NINTENDO64 Dreamcast PlayStation SEGA SATURN

SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRENCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349

MEMORY CARD PSX DA £ 9.900 JOY PAD PSX DA £ 7.500
DUAL SHOCK PSX DA £ 27.900 SCORPION GUN + PEDALE £ 49.000
MEMORY CARD N64 DA £ 14.900 JOY PAD N64 DA £ 29.900
DREAMCAST OFFERTE DA NON PERDERE

REVIEW

XENA: WARRIOR PRINCESS

I fans italiani della serie televisiva di *Xena* hanno finalmente trovato il gioco che si addice loro. Ora il problema sarà trovare i fans italiani della serie televisiva di *Xena*...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Universal Interactive Studios
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

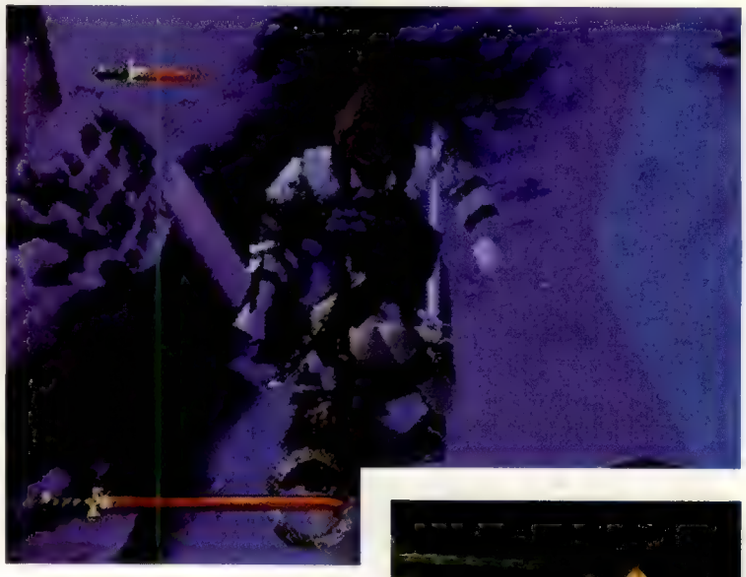
IL *CHAKRAM* È UN'ARMA INIZIALMENTE SOLLAZZEVOLE. LANCIATELO E POTRETE MODIFICARNE LA TRAIETTORIA IN VOLO, ANCHE GRAZIE ALLA CAMERA VIRTUALE CHE LO SEGUIRÀ DA DIETRO.

I NOSTALGICI DEI *BEAT'EM UP* A SCORRIMENTO TROVERANNO IN XENA QUALCHE SPUNTO GRADEVOLE CON CUI INGANNARE IL TEMPO... PECCATO CHE IL RITORNO ALLO STATO NOSTALGICO SIA COSÌ REPENTINO...

NEL MONDO MITOLOGICO DI XENA SI susseguono ogni giorno avvenimenti sbalorditivi e a dir poco straordinari. Terrorizzanti mostri immaginari, affascinanti e rutilanti magie, varia umanità dotata di capacità atletiche senza confronti. Eppure, a voler essere sinceri, una sola cosa appare realmente capace di lasciare a bocca aperta: il fatto che molti americani sostengano che questo sia un grande gioco... Incredibile: misteri & arcani ci seppelliranno...

LAGGIÙ DOVE MORIVANO I DANNATI...

Xena: Warrior Princess è un *action game* piuttosto tradizionale, costellato di nemici prevalentemente antropomorfi, di qualche boss offertosi volontario per essere massacrato e di pozioni speciali spontaneamente disperse sul terreno. L'obiettivo, com'è naturale, è sempre lo stesso: indossare i (limitati) panni dell'eroina di turno ed aprirsi la strada tra le avversità dei 21 livelli, fratturando scompostamente ossa e raccogliendo chiavi, potenziatori e poca altra mercanzia. Il tutto, come di consueto, ricorrendo alle più che rispettabili capacità di combattimento della protagonista, dotata in questo caso di notevoli abilità calcistiche e di affettamento, abile nella parata e nel salto, capace di *combo* micidiali e di suini



rotolamenti sul terreno. Ma non solo: Xena avrà infatti a disposizione, lungo tutta l'avventura, anche il suo fidato *chakram*, una specie di frisbee a forma di buco con il dolore (altrui) intorno, fatto apposta per essere lanciato e per tornare sempre nelle mani della proprietaria. Insomma, una vera e propria meraviglia per colpire vigliaccamente anche a distanza. Ma non è tutto: il gioco sviluppato da Universal, infatti, non si ferma qui... Anzi no, scusate: si ferma proprio qui...

CESSATO È FINALMENTE QUESTO INFERNO...

Il titolo EA viene accolto dal videogiocatore-europeo-tipo con abietti pregiudizi, riesce a sconfessarli durante la prima mezz'ora di gioco, ma poi ricade nel baratro della mediocrità non appena scoccato il trentunesimo minuto. **Xena**, infatti, si presenta abbastanza bene, con i suoi mondi discretamente realizzati ed il suo buon sonoro, la sua varietà di mosse ed il divertente uso del *chakram*, la semplicità di gioco e l'iniziale varietà; ma già dopo i primi livelli il vento cambia e le situazioni cominciano a riproporsi, la ripetitività dei combattimenti prende piede e l'assoluta carenza di enigmi appiattisce del tutto l'avventura. La basilarità dell'azione (che avvicina **Xena** molto più ad un *beat'em up* a scorrimento che ad un *action adventure*) si accompagna oltretutto ad un'estrema facilità di gioco, che consente di superare agevolmente i primi 17/18 livelli nell'arco di poche ore. L'inspiegabile difficoltà degli ultimi *stage*, invece, costringe il giocatore a continui e noiosi tentativi di completamento, contraddistinti (come l'intero gioco) da forsennate pressioni dei tasti e continui impallamenti della camera virtuale. **Xena: Warrior Princess** è, in definitiva, un gioco tecnicamente discreto ma ripetitivo ed esageratamente breve, che offre al giocatore solo alcuni gradevoli spunti iniziali e qualche frivolo massacro di gruppo. Un titolo appetibile solo per nostalgici dei *beat'em up* a scorrimento e per i fans italiani di *Xena*. Non appena se ne avranno notizie...

Ivan Fulco

XENA VANTA ALCUNI FRA I LIVELLI PIÙ BREVI CHE LA STORIA RICORDI...

VOTO **66%**

ASTROCOMPUTER

PARTE LA SFIDA!

Le consolle piu' belle...
...al miglior prezzo!
TELEFONACI!

SEGA DREAMCAST

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. JAPAN (SCART+ALIMENTATORE) L. 429.000

NOVITÀ IN USCITA...

VERSIONE JAPAN
- VIRTUAL STRIKER 2000
- BIO HAZARD 2
- STREET FIGHTER 3

VERSIONE PAL
- MORTAL KOMBAT GOLD
- READY RUMBLE 2
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- V. FIGHTER 3 TB
- SPEED DEVIL
- UEFA STRIKER
- THE HOUSE OF THE DEAD

SONY PLAYSTATION

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. UNIVERSALE L. 249.000

NOVITÀ IN USCITA...

- FINAL FANTASY VIII
- UEFA STRIKER
- X-FILES
- FIFA 2000
- GRAN TURISMO 2
- I.S.S. EVOLUTION
- PACMAN WORLD
- RAINBOW SIX
- SPYRO 2
- TARZAN
- TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

NINTENDO 64

VERSIONE PAL TELEFONARE

NOVITÀ IN USCITA...

- DUKE NUKEM ZERO HOURS
- HYBRID HEAVEN
- MARIO GOLF
- RAYMAN 2
- TONIC TROUBLE
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

DVD VIDEO

SONY DVP M-35

MULTI STANDARD PAL-NTSC
L. 1.190.000
Legge i titoli di qualsiasi area geografica!

FILM DVD DISPONIBILI...

- RONIN
- BLADE RUNNER: DIRECTOR'S CUT
- LA LEGGENDA DEL PIANISTA SULL'OCEANO
- C'E' POSTA PER TE
- LE PAROLE CHE NON TI HO MAI DETTO
- LA MASCHERA DI ZORRO
- MATRIX
- JACK FROST
- GIUSTIZIA A TUTTI I COSTI
- TERAPIA E PALLOTTOLE
- NEMICO PUBBLICO
- TRE UOMINI E UNA GAMBA
- DELITTO PERFETTO
- TITANIC
- SLIDING DOORS
- L'UOMO CHE SUSSURRAVA AI CAVALLI
- A BUGS LIFE
- TUTTI PAZZI PER MARY
- LA MUMMIA

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

CHIAMACI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE DENOMINAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE

OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE. SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

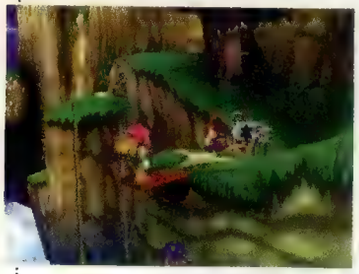
REVIEW

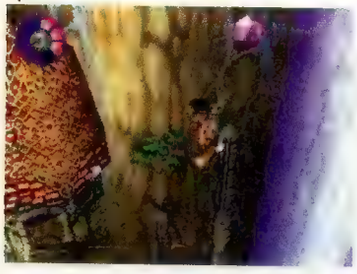
TOMBA! THE WILD ADVENTURES

Maiali assassini, maiali volanti, maiali sputafuoco, maiali d'assalto, maiali di tutti i tipi. Ed un determinato cavernicolo munito di chioma rosa e canino sporgente... Insomma, Whoopee Camp ritenta l'approccio suino al *platform*...

UN'IMMAGINE, MILLE PAROLE: IL FUNZIONAMENTO DEI PERCORSI INCROCIATI DI TOMBA...

LA PRIMA SEZIONE DI GIOCO È GRAFICAMENTE GRADEVOLE. IL BUON IMPATTO INIZIALE NON TROVA PERÒ PERFETTO RISCONTRO IN TUTTI GLI ALTRI LIVELLI, ALTALENANTI IN QUANTO A QUALITÀ...





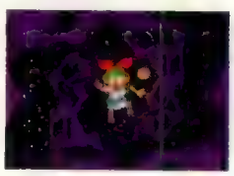
Si ringrazia **Game Point** (Roma) per il gioco.

Versione:	Giapponese
Casa:	SCEI
Sviluppatore:	Whoopee Camp
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform/adventure

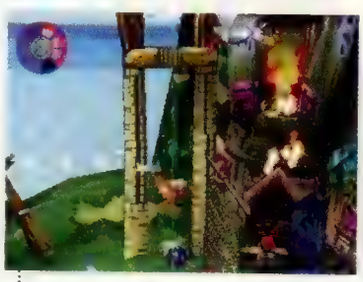
ANNO MILLENOVECENTONOVANTASETTE: anno del maiale numero zero. Una cricca di stimati programmatori, tra cui alcuni responsabili d'indimenticati **MegaMan** e **Ghouls & Ghosts**, si camaleontizza sotto il nome di Whoopee Camp e si sente in diritto di perpetrare un atto videoludico di estremo coraggio ed incommensurabile incoscienza: l'interpretazione del *platform* in chiave suina. **Tomba** esce sul mercato mondiale e la critica lo analizza: approccio grafico 2D semi-poligonale, ambientazioni cromaticamente alternative, protagonista maschile rozzo e dannatamente affamato, massiccia presenza di *item*, sistema di eventi da portare a termine. Ma per una folta schiera di appassionati c'è ben poco da discutere: **Tomba** ha proferito il suo Verbo ed ha riportato sulle scene la follia, la nipponicità e l'impareggiabile atmosfera "PC-Engine *style*". Insomma: dove finisce il videogioco ed inizia la filosofia...

PROSCIUTTO PROSCIUTTO

Le trame dei *platform*, è risaputo, nascono, si sviluppano, "fanno dei giri immensi e poi ritornano". E pretendere originalità appare, di questi tempi, la via migliore per l'inappellabile derisione in pubblico. Detto questo (qualsiasi cosa se ne pensi) apparirà meno oneroso riferire il fatto che, come evento scatenante di **Tomba! The Wild Adventures**, ci sia la scomparsa di una dolce fanciulla, sventurata *girlfriend* di Tomba. Questa la teoria. Ma anche nella pratica il discorso non è molto dissimile. Dopo aver insaccato tutti i malvagi prosciutti potenziali della prima incarnazione del gioco, infatti, Tomba si ritroverà nuovamente a confrontarsi con nemici di varia suinità, nella più rispettosa delle tradizioni piattaformiche. L'elemento illuminante per interpretare la recensione in corso (e decidere quindi il valore soggettivo del prodotto Whoopee Camp) è la fondamentale frase che segue, quindi attenzione: questa nuova edizione di **Tomba** mantiene pressochè inalterata la struttura del *prequel* e, molto spesso, non solo la struttura. Anche stavolta, infatti, le sezioni *platform* del gioco si sviluppano su



percorsi prestabiliti, lungo l'asse orizzontale (come nella tradizione di **Pandemonium!** o **Klonoa**), con la possibilità di cambiare asse in precisi punti di raccordo. Anche i controlli del personaggio risultano identici al *prequel*, con la possibilità di utilizzare le proprie armi (in genere utili per stordire gli avversari), saltare sui nemici, scaraventarli lontano, correre, arrampicarsi, appendersi *and so on*. Persino le animazioni (ma a questo punto apparirà quasi scontato) sono estremamente simili al passato, tranne poche limitate eccezioni. E come nella prima edizione l'impostazione varia momentaneamente in specifici frangenti di gioco, quando al protagonista viene data la possibilità di vagare liberamente in zone circoscritte, come succederebbe in un qualsiasi villaggio di un classico RPG. Mantenuta inalterata, inoltre, la fondamentale e massiccia presenza di *item* da raccogliere e, soprattutto, di mini-missioni da portare a termine. Discutendo con gli indigeni o semplicemente



IL PRIMO *EVENT* DA PORTARE A TERMINE: SPEGNETE L'INCENDIO NELLA CASETTA. FIN QUI ABBASTANZA SEMPLICE: PROCURATEVI UN SECCHIO, EQUIPAGGIATELO, AZIONATE LE ALTALENE, RACCOGLIETE ACQUA A SUFFICIENZA E PORTATELA A DESTINAZIONE. MA...

...IN QUESTO CASO? L'UOMO PROFERIRÀ SOLO DUE SILLABE, IL TITOLO DELL'*EVENT* SARÀ INCOMPRENSIBILE, CIÒ CHE VUOLE NON SARÀ DATO AUTOMATICAMENTE... UN ESEMPIO DEI LIMITI DEL GIOCO. AH, L'UOMO DICE "ACQUA" ED IL TITOLO È "IL VIAGGIATORE ASSETATO", MA NON DITELO A NESSUNO...

esplorando le aree, infatti, verrete incaricati di procurare oggetti, raggiungere luoghi, catturare animali ed altro ancora. In pratica, ed ancor più che nella scorsa edizione, quest'aspetto rappresenterà il vero e proprio fulcro dell'esperienza ludica, donando varietà, interesse, e benvenuta soddisfazione. D'accordo, converremo: fin qui nulla di nuovo... ma non andate via: torneremo tra poco, subito dopo la consueta riga bianca. *Stay tuned*...

HALF A WORLD AWAY...

La principale novità introdotta in **Tomba! The Wild Adventures** è rappresentata di certo dall'utilizzo di ambientazioni e personaggi ora interamente poligonali. Laddove nella prima edizione si era preferita un'impostazione grafica ibrida, con sfondi e personaggi bidimensionali ed elementi interagibili a tre dimensioni, la nuova edizione s'inchina infatti al (talvolta discutibile) richiamo moderno del mondo a poligoni. Ma c'è da dire che l'impatto grafico che ne deriva, purtroppo, non è chiaramente e positivamente definibile. Da una parte i mondi di **Tomba** rimangono infatti sufficientemente vari e colorati, degni di attenzione da parte di chiunque non abbia giocato il *prequel*, dall'altra il risultato finale non è certo lo stesso che sarebbe stato possibile utilizzando adeguati fondali bidimensionali. Per certi versi le possibilità di movimento di camera e di "immersione" nell'ambiente risultano moltiplicate, per certi altri i benefici apportati al gioco appaiono limitati e si osservano, tra l'altro, alcune ripercussioni negative. Prima di tutto i movimenti di camera non sono sfruttati appieno, e si assiste anzi, il più delle volte, a semplici carrellate, a *zoom* poco incisivi o a minime variazioni di angolo. Seconda cosa il mondo di **Tomba**, seppur discretamente realizzato, differenziato e vivace, è caratterizzato da *texture* tra il decente ed il brutto a vedersi, che penalizzano eccessivamente l'impatto grafico del gioco. Le ambientazioni risultano così altalenanti in quanto a gradevolezza all'occhio e sono contraddistinte, in alcuni casi, da improvvise e indiscriminate apparizioni/sparizioni di strutture e oggetti, sia sullo sfondo che in primo piano. Difetto fastidioso, questo, che appare oltretutto scarsamente giustificabile, alla luce della discreta rigidità (e quindi prevedibilità) delle inquadrature. Ma si parlava di novità. Tornando a questo reparto è possibile segnalare, per chiudere il conto, anche il parziale rimaneggiamento del parco oggetti & missioni, arricchito perlopiù di qualche arma, di piccoli nuovi compiti (come la corsa sui binari, a bordo di un carrello) e di alcuni costumi con qualità speciali. Per il resto, poco altro. Insomma: boomerang, contenitori, chiavi colorate, scrigni, piume per il trasporto in altre locations, meccanismi *"AP points-based"* e porte ilari (chi avrà giocato il *prequel* ricorderà) sono ancora qui. Per allietarvi o per lasciarvi interdetti: *your choice*...

FUORI REGISTRO

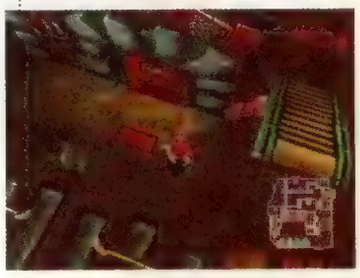
Non era questo il modo di portare **Tomba** nelle tre dimensioni... *Shimatta!* Per eguagliare la ricchezza e la rotondità del 2D, infatti, non era sufficiente un semplice motore grafico o qualche accorgimento, ma sarebbe stato necessario un lavoro di assoluto livello (soprattutto su PlayStation), l'unico che avrebbe potuto traghettare degnamente le caratteristiche ambientazioni suine in un mondo poligonale. In questo modo invece (e dispiace dirlo) **Tomba** ha perso qualche punticino di fascino e alcune gocce di raffinatezza videoludica, anche a causa dello svanimento del fattore novità e della reiterazione di molti elementi. Ma l'atmosfera caratteristica del *prequel*, in perfetto *nippo-style*, rimane comunque su livelli più che apprezzabili. Gli *events* sono vari e gradevoli da portare a termine, le sezioni *platform* risultano leggermente più contenute nelle dimensioni ma talvolta più articolate (grazie al 3D), l'ottimo doppiaggio giapponese dei personaggi (prodighi in quanto a parlato) e le situazioni simpaticheggianti non deluderanno di certo. Pochi appassionati si esimeranno dal sorridere all'*"Uh!"* col quale Tomba saluta i vari personaggi amici, in occasione delle vocine o delle musichette nippeggianti, alla vista del costume da scoiattolone o di fronte a buoni altri spunti. Ma il purtroppo è in agguato, è cosa risaputa. In questo caso il rammarico dipende da un semplice dato di fatto: la lingua giapponese compromette di molto la completa fruizione del gioco. Il maggior rilievo dato in questo *sequel* agli aspetti *adventure*, e la generale minore linearità rispetto al primo **Tomba**, pongono infatti dei limiti oggettivi a chiunque non s'intenda di *hiragana*, *kanji* o semplici traslitterazioni. Il giocatore non nippofono potrebbe infatti perdersi d'animo di fronte ad un gioco nel quale si è costretti a vagare per gli schermi, offrire oggetti a tutti i personaggi, compiere ogni azione possibile e veder accadere eventi per motivi non comprensibili. Il consiglio, chiarissimo, può essere quindi uno solo: gli appassionati valutino **Tomba** come un'ottima versione 2.0; gli altri si chiedano quanto valore dare (nell'ambito di un buon gioco) ad un impatto grafico a tratti limitato e ad una struttura non rivoluzionaria e non rivoluzionata. Ma per ambedue le categorie, in ogni caso, tale ragionamento vada fatto sulla versione tradotta del gioco, e non su questa giapponese. La certezza di perdere i bei doppiaggi ed un po' di atmosfera dovrebbe essere infatti ripagata dal maggiore coinvolgimento derivante dalla comprensione; la sola idea di risolvere centinaia di *events* quasi alla cieca dovrebbe facilmente indirizzare la scelta. La questione (da risolversi in sede privata) è se valga la pena privarsi di parecchie ore di gradevole gioco in vista di una migliore fruizione futura o se sia meglio affrontare da subito l'ardua ma remunerativa avventura. Questo è quanto. Qualsiasi cosa succeda, comunque, la conclusione è una sola: arrivederci alla versione USA o PAL per una revisione della recensione, del giudizio e del globale... *Sayonara!*

Ivan Fulco

VOTO **84%**

IL PRIMO TOMBA, IN LINGUA GIAPPONESE, ERA FORSE PIÙ SEMPLICE DI QUESTO SEGUITO. GLI *EVENTS* ERANO LEGGERMENTE PIÙ LINEARI E CHIARI: SPESSO BASTAVA CONFRONTARE LA SCRITTE EVIDENZIATE NEI DISCORSI DI UN PERSONAGGIO E CERCARE TRA GLI *ITEM*...

IN ALCUNE *LOCATIONS* L'IMPOSTAZIONE GRAFICA CAMBIERÀ, IN FAVORE DI UN 3D CON LIBERTÀ DI MOVIMENTO. QUI POTRETE PARLARE CON UN GRAN NUMERO DI PERSONE E PORTARE A TERMINE DETERMINATI *EVENTS*.

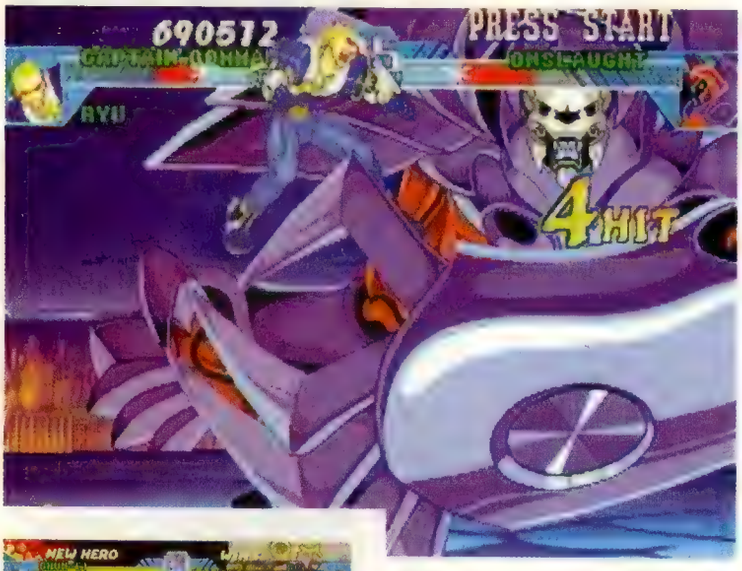


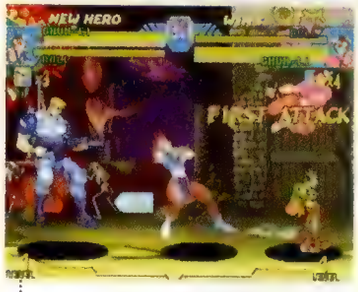
UN PORTATORE SANO DI PORCHETTA VI ATTENDE AL VARCO... NON C'È ALTRA SCELTA: COLPITE ALLA PANCIA, SALTATE IN GROPPA E SCARAVENTATE LONTANO... *OINK!*

REVIEW

MARVEL VS CAPCOM

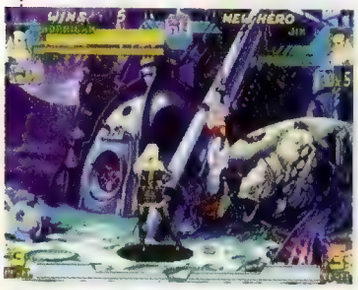
Marvel contro Capcom. Gli eroi delle due regine del *franchise* si sfidano faccia a faccia nell'ultimo picchiaduro ad incontri della serie **Versus**. Saprà PlayStation contenere tanta abbondanza?





IL *CROSS OVER MODE* MANTIENE INALTERATA LA MECCANICA DI GIOCO DEL *COIN-OP*.

NELLA VERSIONE OCCIDENTALE DEL GIOCO È SCOMPARSA LA *WINNING POSE* DI MORRIGAN PIÙ PROVOCANTE. GRAZIE TANTE, CAPCOM USA!



Versione:	Europea
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

QUINTO PICCHIADURO A INCONTRI NATO dall'accordo tra la casa delle idee e quella di Osaka, **Marvel vs Capcom** evolve il concetto di gioco impiegato negli episodi precedenti, presentandosi come un titolo dalla grafica psichedelica e dall'azione di gioco estremamente frenetica; caratteristiche cui vanno ad aggiungersi la presenza di numerosi personaggi storici di entrambe le firme e l'impiego di gruppi di tre combattenti per parte, l'ultimo dei quali possiede unicamente compiti di supporto. Questo almeno per quanto riguarda il *coin-op* e la fedele conversione per Dreamcast: riuscire a immagazzinare nella propria memoria sei personaggi, fondali ampi e ricchi di dettagli animati e un ricco comparto sonoro è un compito pressoché impossibile per PlayStation. Per convertire il gioco, Capcom è dovuta ricorrere inevitabilmente a compromessi. Ciò che è rimasto può ancora essere definito **Marvel vs Capcom**?

CLASH OF SUPER HEROES

A differenza del precedente **Marvel Super Heroes vs Street Fighter**, la rosa di personaggi disponibili in **Marvel vs Capcom** non si compone unicamente di combattenti riciclati da altri picchiaduro della casa di Osaka. L'allargamento dei membri del gruppo della squadra Capcom a tutti i suoi giochi prodotti, ha consentito il ritorno di alcune vecchie glorie: tra essi vi sono Rockman, Captain Commando, Jin (da **Cyberbots**) e Strider Hiryu, quest'ultimo talmente popolare in Giappone da convincere Capcom a realizzare un nuovo *sequel* del gioco d'azione che lo vedeva come protagonista (vedi *preview* a pag.18). Non mancano ovviamente personaggi "riciclati" (come Chun Li, Zangief, Morrigan e Ryu), anche se bisogna ammettere che in questo caso sono state apportate alcune modifiche radicali. Per ciò che concerne Marvel, l'unica nuova entrata è il simbiota alieno conosciuto con il nome di Venom. Captain America, Spiderman, Hulk, Wolverine e War Machine (leggi Iron Man) provengono invece dagli scorsi episodi della serie **Versus**. Com'è accaduto con **MSH vs Street Fighter**, sei dei suddetti personaggi sono stati modificati per creare altrettanti elementi segreti. Tra di essi, Roll (Rockman) è l'unica ad avere una caratterizzazione grafica interamente rifatta, mentre per Hulk arancione, Warmachine dorato, Venom rosso (Carnage?) e Shadow Lady (Chun Li) gli sviluppatori si sono limitati ad alterarne colori e caratteristiche di gioco. In esclusiva per la versione casalinga di **Marvel vs Capcom**, è anche possibile utilizzare il boss Onslaught. Numerose sorprese attendono il giocatore anche tra i partner di supporto che comprendono venti membri più due segreti. Tra le loro fila si scorgono miti intramontabili come Arthur di **Ghost 'n Goblins**, i soldati sconosciuti di **Forgotten Realms**, le combattenti cinesi di **Strider** e il dio del tuono Thor. La storia studiata per giustificare i combattimenti che appaiono nel gioco trae ispirazione dalla saga marveliana di Onslaught, l'entità nata dalla fusione dello spirito malvagio di Magneto con Xavier. Le sequenze finali sono interamente costruite utilizzando gli *sprite* del gioco: una scelta decisamente meno gratificante rispetto a quanto visto in **Street Fighter Zero 3**.

NON SEMPRE SI PUÒ AVERE TUTTO...

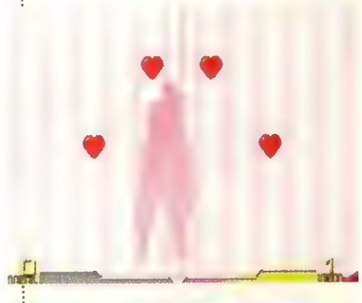
A causa delle limitazioni di memoria di PlayStation, la meccanica di gioco della versione *arcade* di **MvC** ha subito forti limitazioni che l'hanno drasticamente trasformata. Quello che originariamente era un incontro fra squadre di due membri, liberamente intercambiabili in ogni momento dell'incontro, ed un elemento di supporto, si è ridotto sostanzialmente ad un normale picchiaduro a incontri uno-contro-uno al meglio dei due round. Le prime differenze con il *coin-op* si riscontrano sin dalla schermata di selezione dei personaggi, dove viene chiesto di scegliere un solo combattente anziché due. La modifica più radicale appare però solo dopo aver deciso il nostro alter ego digitale: un menù inedito obbliga infatti a scegliere se inserire nella propria squadra un secondo membro oppure selezionare il *guest character* di supporto. Per evitare che la prima opzione escluda i vantaggi offerti dalla seconda, gli elementi di gioco delle due modalità sono stati integrati tra loro in modo da possedere caratteristiche simili. Com'era già accaduto nelle due precedenti conversioni dei titoli della serie **Versus**, il secondo membro del gruppo si limita a compiti di supporto e non può essere controllato dal giocatore durante il combattimento: di conseguenza le uniche mosse effettuabili con esso sono le *Variable Counter* e le *Variable Combination*. Le prime consentono di contrattaccare mentre si para un attacco; le seconde invece consistono nell'esecuzione di due *Hyper Combo* contemporaneamente. La *Variable Cross*, una mossa che permette di eseguire un numero infinito di *Hyper Combo* in coppia per un periodo limitato di tempo, non vede la partecipazione del proprio compagno, ma di un clone dell'avversario. Modifica, indubbiamente forzata dai limiti di memoria di PlayStation, che ha alterato il valore strategico originale di questa tecnica. Selezionando come compagno il *Guest Character* non si rende più disponibile la *Variable Combination*, che viene sostituita dal medesimo attacco di supporto presente nel *coin-op*. La stessa identica mossa è stata adattata in modo da essere impiegata come *Variable Counter* e *Variable Cross*, con risultati discutibili in quanto non originariamente pensata per tale scopo. La restante parte delle mosse effettuabili non ha subito variazioni e comprende tutte le tecniche principali introdotte in questo genere di giochi negli ultimi anni, compreso l'efficace sistema di *combo* che ha sempre caratterizzato questa saga. Esclusivamente per la versione PlayStation, vi è la possibilità di combinare più *Hyper Combo* e il *Dynamic Mode*: questa modalità consiste in un sistema di restringimento dell'inquadratura pensato per aumentare la spettacolarità dell'azione di gioco. L'eccessiva pixellizzazione degli *sprite* dei protagonisti e la sensazione di disorientamento che provoca, lo rendono però più un fastidio che uno svantaggio; fortunatamente è possibile disattivarlo nel menù delle opzioni. Per quanto sia lodevole il tentativo di Capcom di riuscire a mantenere il più possibile intatta la meccanica di gioco originale, le numerose modifiche apportate rendono **MvC** per PlayStation un picchiaduro sostanzialmente differente. Eliminate tutte le componenti strategiche offerte dal gruppo di tre personaggi, ciò che rimane è un titolo estremamente istintivo e dalla difficoltà decisamente ridotta. A ben poco serve l'introduzione del *Cross Over Mode* che permette di impiegare la meccanica di gioco del *coin-op*, limitandosi però a giocare un solo combattimento contro gli stessi personaggi che avete selezionato: un'aggiunta che rende solo più evidente quanto distante sia la conversione dalla controparte a gettoni. Le altre modalità disponibili non offrono novità di rilievo comprendendo l'immancabile *Versus Mode*, un *art gallery* qualitativamente piuttosto povera e un *Training Mode* estremamente completo.

UNA CONVERSIONE NECESSARIA?

Le modifiche alla meccanica di gioco non sono gli unici tagli apportati al titolo. Anche le componenti grafica e sonora hanno subito diverse riduzioni. Il numero delle animazioni è sensibilmente diminuito, soprattutto per quanto riguarda i personaggi più grandi. I fondali mantengono la stessa struttura multi-livello del *coin-op*, al prezzo però della perdita di alcuni elementi animati. Praticamente invariati invece gli effetti provocati dai colpi speciali. Lo splendido accompagnamento musicale, costituito da arrangiamenti dei titoli Capcom ai quali il gioco s'ispira, e gli effetti sonori hanno subito una perdita qualitativa dovuta al maggiore fattore di compressione a cui sono stati sottoposti. Ben più gravi sono gli estenuanti tempi di caricamento e la sensibile riduzione della velocità di gioco che rende la risposta dei personaggi falsata rispetto alla versione *arcade*. Accellerarne i ritmi con l'opzione *Turbo* risolve in parte questo problema, a discapito però della fluidità delle animazioni. Convertire **Marvel vs Capcom** su un *hardware* poco adatto ai giochi bidimensionali come quello Sony era indubbiamente un'operazione difficile a meno di non ricorrere a compromessi. Le scelte effettuate da Capcom hanno consentito di rendere il gioco più "compatibile" con PlayStation a discapito però della giocabilità. La mancanza degli elementi strategici offerti dal *coin-op* e il rallentamento dell'azione di gioco lo hanno reso un picchiaduro incompleto che non riesce ad emergere tra le altre produzioni simili disponibili per questa macchina. A meno che non siate fanatici del *coin-op* tanto da desiderare questo titolo nonostante le sue limitazioni, è meglio che vi rivolgiate a conversioni più fedeli quali **Street Fighter Zero 3** e **The King of Fighters '99**.

Diego Cortese

VOTO **75%**

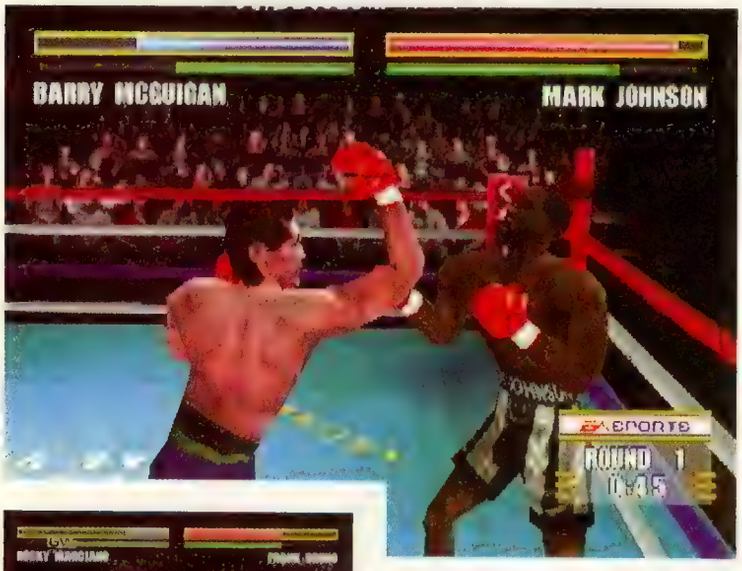


LE DIMOSTRAZIONI DI AFFETTO DI MORRIGAN E LILITH SONO SPESSO LETALI.

IL *DYNAMIC MODE* È UN'ESPERIENZA INDUBBIAMENTE DA DIMENTICARE...

KNOCKOUT KINGS 2000

Un teatro assolutamente deserto. Buio. Su di uno schermo, sopra il palco, le immagini in bianco e nero del terzo match Alì-Frazier, 1975. Silenzio. In sottofondo solo le note di *Hollow man*, Marillion... In breve: la realizzazione del fascino del pugilato...



La buona impostazione simulativa è leggermente falsata dalla generale efficacia di alcune combinazioni d'attacco. Aumentare il livello di difficoltà può tornare utile, in questi casi, per ristabilire l'equilibrio.

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	EA Sports
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

Terminato un incontro nella modalità *Career* potrete dedicarvi all'allenamento mirato: ogni esercizio influirà su specifiche caratteristiche del vostro pugile.

UN MONDO FEROCE, OSCURO E DANNAtamente controverso, quello della boxe. Da una parte la potenza annichilente degli atleti, il sacrificio e la sanguinante dedizione, l'inimmaginabile tecnicismo e la maestosità dell'azione, la vulnerabilità e la perfetta solitudine del pugile sul ring, in precaria guardia in appoggio sulle corde. E di contro le invadenti luci dello spettacolo, la spietatezza gladiatoria degli scontri, l'assillante compromissorietà del *business*, le ombre lunghe ed infamanti della corruzione. Un mondo feroce, oscuro e dannatamente controverso, quello della boxe. E forse inaspettatamente ricco di spunti per realizzare un egregio videogioco... Segue, come di consueto, una domanda standard per recensioni, da interpretare rigorosamente in tono ascendente: ma Electronic Arts sarà stata capace di riprodurre tutto questo in digitale? La risposta, come di consueto, solo in chiusura d'articolo...

STAIRWAY TO HEAVEN

L'edizione 2000 di **Knockout Kings** approda su PlayStation con l'invadente ombra del *sequel* in agguato sulle spalle. E del suo noto predecessore, *best-seller* pugilistico dello scorso anno, porta anche i chiari segni dell'ereditarietà, come, pare sensato credere, non sarebbe potuto essere altrimenti. Il perpetuarsi dei *franchise* EA, infatti, è da considerarsi a buon titolo uno degli esempi più puntuali di coerenza che il mondo dei videogiochi ricordi, con tutto ciò che questo comporta, nel bene o nel male. Ma affermare che **KK2000** non sia una buona evoluzione del gioco dello scorso anno sarebbe la conclusione peggiore per chiudere il conto: deduzione estremamente ingiusta oltre che formalmente inesatta. La verità è che, tra tradizione ed introduzione di novità, EA sembra aver raggiunto il proprio obiettivo anche questa volta, svolgendo un lavoro forse migliore di quello operato sugli altri n+1 *franchise* a disposizione. Ma iniziamo sistematicamente da principio... Poche le novità introdotte in quest'edizione per quanto riguarda le modalità di gioco. **KK2000** mette infatti a disposizione quattro *modes*, uno in più rispetto allo scorso anno, elencati di seguito in rigoroso ordine arbitrario: *Exhibition*, *Slugfest*, *Career* e *Classic Fight*. L'unica vera novità di (non) rilievo viene proprio da quest'ultimo, il *Classic Fight*. La possibilità, in questo caso, è quella di combattere alcuni dei *match* pugilistici più famosi della storia, crogiolandosi dell'annesso e scontato pretesto descrittivo e di poco bailamme vario di contorno. Dolcetto zuccheroso per appassionati, insomma, ma nulla degno di delirio. Seguono un tradizionale *Exhibition mode*, consueta sfida tra due pugili della stessa categoria di peso, ed una modalità *Slugfest*, tendenzialmente identica alla precedente, fatta eccezione per i *match* organizzabili (nessuna limitazione di categoria) e per i meccanismi alla base delle carneficine (con un'impostazione discretamente più *arcade*). Chiude la danza sul ring una modalità *Career*, semplice e lineare, poco dissimile da quella proposta nell'edizione boxistica dello scorso anno. In questo caso la possibilità sarà quella di creare dal nulla un pugile (sfruttando le possibilità offerte dagli ingegneri genetici EA), agghindarlo, caratterizzarlo, scegliergli una palestra, disperdere punti su ogni sua caratteristica e portarlo sadicamente a sanguinare sul quadrato. Quindi l'iter sarà all'incirca del tipo: incontro e allenamento mirato (con brevi *tutorial*

e la possibilità di migliorare le proprie caratteristiche); incontro e scalata della classifica (20 posizioni); incontro e conquista del titolo di categoria (contro il detentore); incontro e difesa del titolo (per 10 volte circa, contro avversari gradualmente più avvelenati). Il tutto nell'ambito di una carriera che, almeno a livello *normal*, dovrebbe risolversi con uno *score* prossimo al 43/7/0. Frattura scomposta più, litro di sangue meno...

FOUR WALLED WORLD...

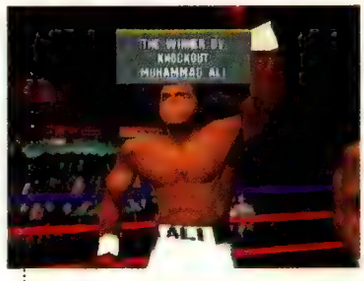
Dentro il quadrato della violenza potrebbe capitarvi di fermarvi e di pensare. Non a lungo, certo, ma almeno in quantità sufficiente per elevarvi dal videoludico stato primitivo. Electronic Arts ha scelto infatti un approccio simulativo per la propria creatura digitale, ed ha cercato di catturare, di questo sport, alcuni degli elementi tecnici e tattici trascurati dalla grande maggioranza delle produzioni simili. Guardia bassa, combinazioni al corpo, colpi scorretti, abbracci non cordiali: ogni possibilità immaginabile tra le corde sarà performabile dal vostro livido pugile (eccezion fatta per l'azzannamento del padiglione), ogni situazione di attacco o difesa avrà la sua valida soluzione in termini di pulsanti. Tenete la distanza da un pugile potente ma lento per colpirlo d'incontro; lavorate al corpo un avversario affaticato per sfiancarlo definitivamente senza correre troppi rischi; mirate al mento di quel maledetto obeso di marmo in calzoncini corti. La discreta IA degli avversari contribuirà in maniera sufficiente ad impegnare il vostro senso tattico; la presenza di una barra secondaria (in esaurimento a causa dei colpi tirati e per quelli subiti) vi persuaderà a non abusare delle vostre forze, pena la perdita di efficacia dei colpi successivi. L'apporto tecnico non riduce comunque la velocità e la crudezza degli scontri (ancora ben lontani dai ritmi di un vero incontro) e garantisce un divertimento in genere ben equilibrato anche se, alla lunga, un po' ripetitivo. L'efficacia di un paio di combinazioni tende infatti a spingere il giocatore ad un combattimento spesso poco vario, seppur spettacolare, la cui unica soluzione è il sadico incremento del livello di difficoltà o la scelta di un pugile meno cementizio. In alternativa, per chi volesse dichiaratamente mettere da parte la strategia, la possibilità è quella di dedicarsi allo *Slugfest mode*. In questa modalità gli scontri organizzabili, come detto, prescinderanno dalle categorie di peso, e la barra di affaticamento scomparirà per lasciare il posto ad un nuovo misuratore di attacco. Tale misuratore si riempirà procedendo nel pestaggio selvaggio dell'avversario, e vi omaggerà, al suo completamento, di un pugno devastante da scaricare con allegria sul malcapitato di fronte a voi. Pochissimi accorgimenti, questi, che trascinano il gioco verso un'impostazione sufficientemente più *arcade*, pane per picchiatori meno tecnici e riflessivi. Anche in questo caso, comunque (e ancor più che nell'altra modalità), si riproporrà la convenienza a ricorrere ad alcune combinazioni specifiche per vincere più facilmente i *match*. Il limite, fortunatamente non drammatico, risolve però in un leggero impoverimento globale del gioco, svanendo tuttavia con chiarezza nel caso delle adrenaliniche sfide in coppia. In caso contrario la strada sarebbe semplice: livello *normal*; ◉, △, △, △, ◉, ✕, ✕, ✕... *and down he goes*...

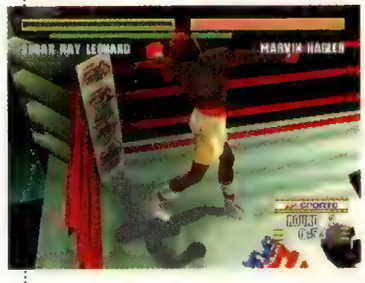
SAGGI SUGLI IBRIDI VEGETALI...

E' stato detto e verrà ripetuto: **KK2000** è la buona evoluzione del *prequel* targato 1998. Il titolo EA vanta infatti discreti miglioramenti, più o meno rilevanti, in quasi ogni settore di gioco. Sul versante grafico nuove *texture* e animazioni contribuiscono al vero e proprio salto di qualità rispetto allo scorso anno, mentre, dal punto di vista sonoro, FX abbastanza riusciti, commento in inglese (non eccezionale) e musiche adeguate si inseriscono perfettamente nella tradizione "orecchiabilità & adrenalina" caratteristica di EA. Il tutto si realizza in pugili ben definiti (soprattutto nel tronco e nel volto) e altrettanto ben animati; in incontri gradevoli e quantomeno verosimili; in apprezzabili schizzi di sangue ed in qualche buona fase di contorno. Paradossalmente, e potrà sembrare un'amenità vista la *softco* della quale si parla, una maggiore cura per gli aspetti "accessori" avrebbe forse giovato a **KK2000**. Pubblico e *locations* appaiono infatti spartani, le animazioni *pre* ed *in-match* risultano velocemente ripetitive, gli stessi FMV (in numero limitato e di non eccelsa qualità) non contribuiscono ad arricchire l'esperienza. Insomma, arbitro e secondi invisibili, pugili immobili al suono del gong finale e corde marmoree sono solo alcuni degli elementi sui quali varrebbe la pena di lavorare per il prossimo anno. Migliorie apprezzabili, invece, per quello che riguarda l'impianto stesso di gioco. I controlli, nella fattispecie, risultano gradevolmente più veloci nella risposta rispetto alla precedente edizione, il numero degli attacchi è aumentato, le caratteristiche dei pugili riescono ad assumere un discreto valore per quanto riguarda le scelte strategiche. I *match*, all'atto pratico, risultano così generalmente più equilibrati e leggermente più ragionati, donando in questo modo maggior spessore alle modalità in singolo ed elevato interesse alle sfide fra due contendenti umani. Anche in questo caso, al limite, si sente la mancanza di un *tutorial* più articolato e di una maggiore varietà nella modalità *Career*, di un numero più elevato di variabili cui tener conto e, fattore di rilievo, di Mike Tyson fra i pugili selezionabili. Ma, in definitiva, **KK2000** esce chiaramente vincitore dal *match* con il *prequel*, e vanta quelle buone qualità che lo rendono un titolo consigliabile a tutti coloro che avevano apprezzato la prima edizione. Un gioco ben realizzato, con un'impostazione prevalentemente tecnica e simulativa, adatto a chi ama la boxe o a chi cerca un'alternativa ai *beat'em up* tradizionali.

Ivan Fulco

VOTO **82%**





In KK2000 sono presenti quasi 50 pugili, in tre categorie di peso. Da Alì a Marciano, da Holyfield a Lamotta, da Chavez a De La Hoya. Schede personali e perfetta somiglianza fisica entusiasmeranno gli appassionati. Peccato per l'assenza di "Iron" Mike Tyson...

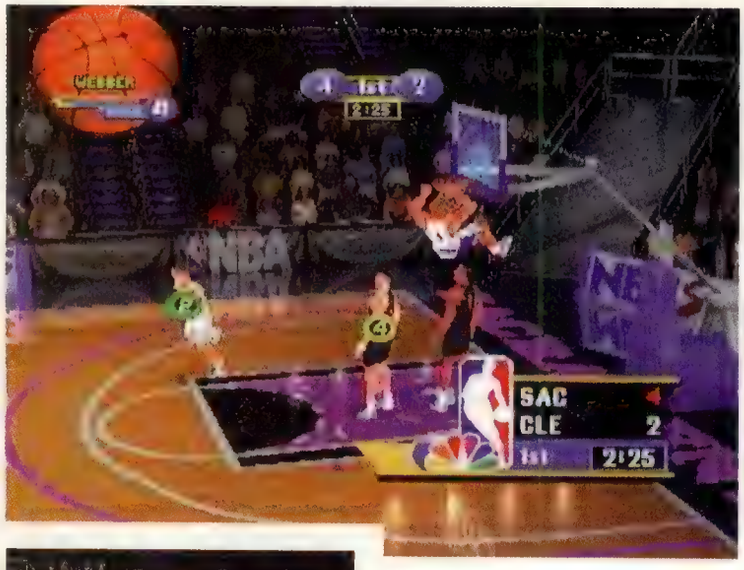
I meno attratti dall'impostazione simulativa potranno rivolgersi all'opzione *Slugfest*, variante arcade della modalità principale. Peccato che la possibilità di giocare solo incontri singoli releghi tale opzione ad un ruolo solo poco più che accessorio.

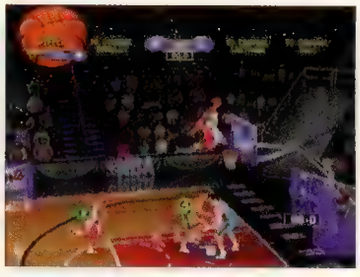
REVIEW

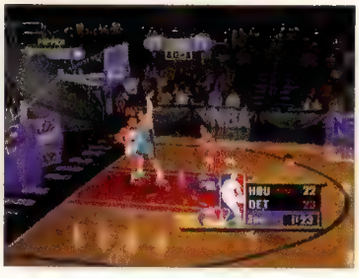
NBA SHOWTIME

Innovazione e originalità sembrano essere le parole d'ordine di Midway che ha deciso di deliziare i possessori di PlayStation con l'ennesimo titolo in stile **NBA Jam**...

Versione:	Europea
Casa:	Midway
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo





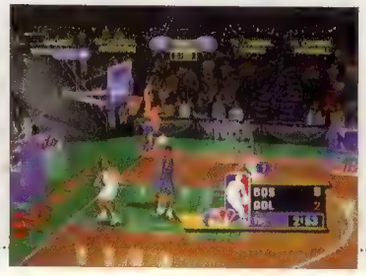


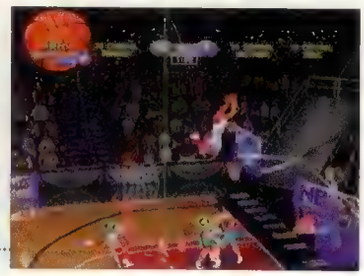
LE SEMBIANZE FISICHE DI TUTTE LE STAR PIÙ FAMOSE SONO STATE RIPRODOTTE CON DISCRETA CURA.

SARÀ ORMAI LA CENTESIMA VOLTA CHE ci troveremo di fronte a un titolo di basket prodotto da Midway e, per la centesima volta, potremmo scrivere le stesse cose, apportando cambiamenti solo alla forma, ma non al contenuto della recensione... E in fondo questo è ciò che hanno fatto anche i programmatori americani, modificando leggermente la forma (leggi realizzazione tecnica) senza però migliorarne il contenuto (la struttura di gioco). Giocando a **NBA Showtime** si ha infatti la sensazione di provare un titolo già provato, di affrontare una sfida già affrontata, di avere tra le mani un gioco "vecchio" anche se appena uscito. E' infatti sufficiente prendere in mano il pad e iniziare una partita per rendersi conto di come i programmatori non abbiano cercato minimamente di migliorare l'impostazione di gioco del classico **NBA Jam**, puntando ancora una volta più sulla spettacolarità e sull'assurdità delle giocate (le schiacciate in particolare) che sul realismo. Ogni incontro è strutturato con un classico due contro due in stile playground, dove ogni mossa è concessa per recuperare la palla e dove le uniche regole mutuate dal vero basket sono l'interferenza a canestro e il tempo limite, in questo caso 24 secondi, concesso per ogni azione.
L'assenza totale di sanzioni disciplinari non è però l'unica caratteristica peculiare di **NS**, dato che l'elemento per cui la serie è universalmente conosciuta è la presenza di giocate al limite dell'assurdo: i cestisti infatti, a prescindere dalle loro reali caratteristiche fisiche, si esibiscono in schiacciate ed evoluzioni assolutamente folli, saltando per decine di metri ed eseguendo in aria giravolte, salti mortali e molto altro ancora. Proprio in conseguenza di queste caratteristiche la struttura di gioco non richiede il benché minimo utilizzo di una qualsiasi tecnica difensiva: una volta abbozzato un tentativo di recupero, si può essere superati e di conseguenza subire due punti o recuperare la palla e andare a canestro. La concezione di difesa schierata, anche a causa della presenza di soli due giocatori in campo, non è quindi minimamente presa in considerazione e la partita si riduce ben presto a una serie di rapidi contropiedi. Certo, i primi incontri possono anche essere divertenti, e giocando in compagnia di amici la longevità subisce un deciso incremento, ma alla lunga **NS** mostra una serie di difetti rilevanti; una discreta realizzazione tecnica non può quindi essere sufficiente a colmare le lacune di un prodotto che, per avere qualche speranza di successo, dovrebbe subire un *restyling* totale.

Marco Ravetto

ANCHE IN NBA SHOWTIME I GIOCATORI RAGGIUNGONO ELEVAZIONI SIDERALI.





VOTO **59%**

SCRATCH IT UP!

GEMINI MIXMASTER

1.119.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 1.509.000 LIRE IVA COMPRESA

dj kit composto da:

OPPURE

93.300 x 12 mesi LIRE IVA COMPRESA

SENZA ANTICIPO SENZA SPESE SENZA INTERESSI (TAN 0,00% TAEG 0,00%)*

distributed by

fino al 28 febbraio 2000, potrete acquistare il dj package gemini MIX MASTER a 1.119.000 lire (anziché 1.509.000 lire) o in 12 rate mensili da 93.300 lire cadauna, senza anticipo, senza spese e senza interessi (tan 0,00% taeg 0,00%). l'offerta è valida dal 01.12.1999 al 28.02.2000 e/o fino ad esaurimento delle scorte a magazzino presso i negozi che aderiscono all'iniziativa e non è cumulabile con altre in corso. *salvo approvazione della finanziaria. per informazioni 029361101.

Ducato
GRUPPO BANCARIO
CASSE DEL TIRRENO
Più sicuri, più liberi

NHL FACEOFF 2000

Il nuovo millennio si apre come si era chiuso il precedente...
Ecco a voi l'ennesima simulazione di hockey su ghiaccio in stile Electronic Arts!

Versione:	Europea
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Solworks
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

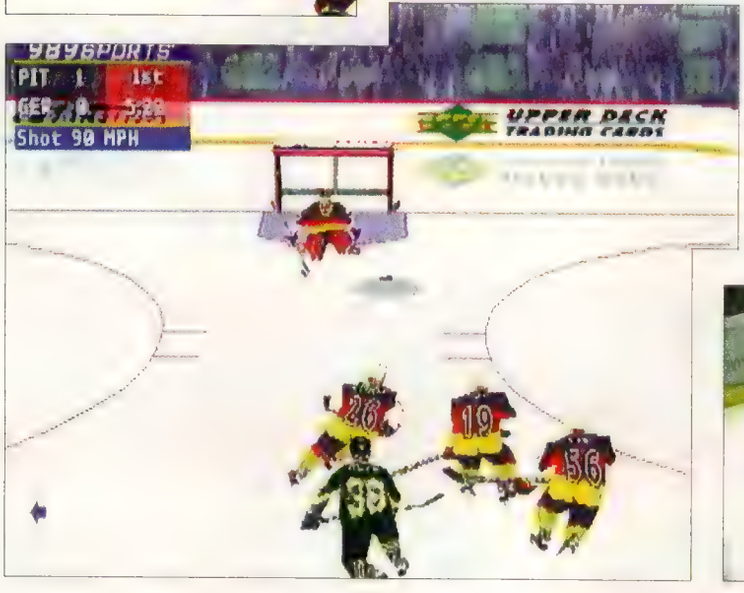
NAZIONALI E FORMAZIONI NHL SI POSSONO SCONTRARE IN ALQUANTO IMPROBABILI PARTITE AMICHEVOLI.

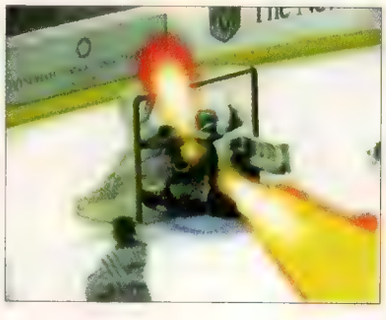
OGNI SEGNATURA È ACCOMPAGNATA DALL'IMMANCABILE REPLAY, PERALTRO NEMMENO MOLTO CURATO.

E' VERAMENTE UN'IMPRESA TITANICA trovare qualcosa di originale da scrivere in una recensione dedicata a un gioco di hockey su ghiaccio, sia per il gran numero di titoli dedicati a questa disciplina sportiva che hanno letteralmente invaso il mercato in questi ultimi anni, che per l'eccessiva somiglianza dei prodotti stessi. E' impressionante come il successo di un singolo gioco (**NHL Hockey** di Electronic Arts) abbia influenzato in maniera così chiara e netta un genere, costruendo una via maestra utilizzata poi da tutte le altre *software house*. Non scappa a questa "tradizione" anche **NHL Faceoff 2000**, titolo che non potremmo che definire "classico". Dopo aver visto il filmato introduttivo, composto dalla solita serie di evoluzioni e di segnature spettacolari prese direttamente dalla NHL, si passa alla schermata introduttiva, dove si possono selezionare diversi tipi di competizioni, la propria formazione preferita (comprese alcune nazionali), impostare diversi parametri di gioco ed eseguire scambi per cercare di rafforzare la propria posizione.
Fortunatamente in questo campo i programmatori statunitensi non sono incappati in un errore che caratterizza molte produzioni del genere, dotando i *general manager* delle franchigie controllate dalla CPU di quel minimo di intelligenza che consente loro di valutare gli scambi proposti con un minimo di logica (ovvero non è possibile comprare Jagr o Bure rifilando agli avversari un bidone di quarta linea...), evitando di conseguenza la creazione di un vero e proprio *dream team* con tutti i giocatori più forti della lega. Una volta espletate tutte le formalità burocratiche (leggi impostazione delle opzioni), si può scendere sul ghiaccio e si può iniziare a giocare. La prima sensazione è di *deja vu*, dato che la struttura di gioco, l'impostazione grafica e praticamente ogni particolare inerente alla partita sono analoghi a quelli di decine di produzioni del genere. Se non fosse per alcune differenze a livello estetico sarebbe francamente difficile riuscire a trovare degli aspetti in cui il gioco si distacchi in maniera chiara e netta dalla concorrenza. Le tattiche da utilizzare per segnare sono infatti sempre le stesse, così com'è invariato il metodo di controllo del giocatore, semplice e abbastanza preciso. Le risse presenti dopo scontri particolarmente duri sono un elemento sempre gradito, anche se in effetti non aggiungono nulla a una struttura di gioco che non possiamo certo definire originale. **NHL Faceoff 2000** è quindi un titolo discretamente giocabile e decisamente longevo, ma manca delle caratteristiche necessarie a differenziarlo dalle altre produzioni di un genere che ormai sembra incanalato sulla continua clonazione di **NHL** *by* Electronic Arts.

Marco Ravetto

VOTO **78%**



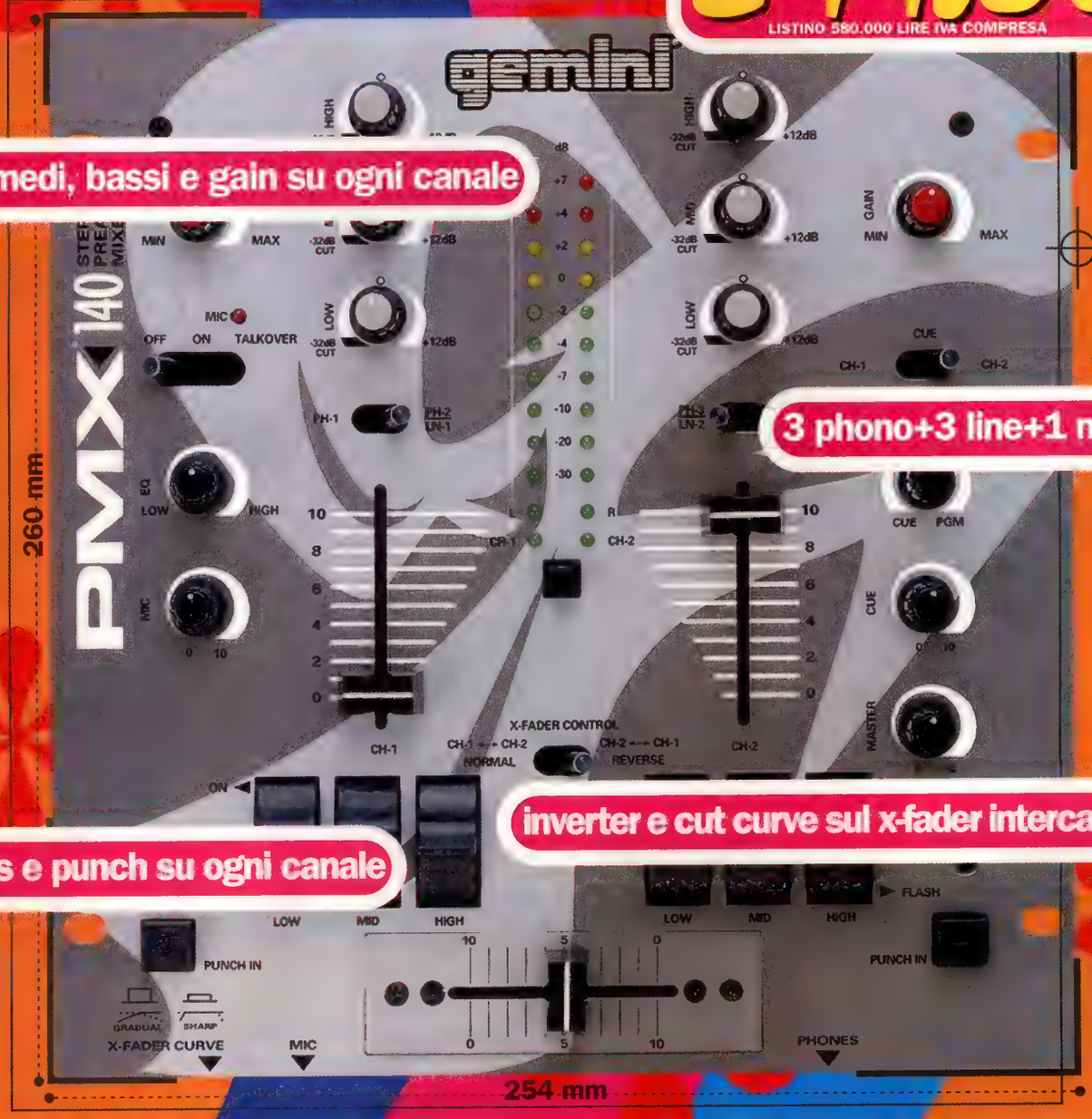


SCRATCH IT UP!

GEMINI PMX140

399.000 LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 580.000 LIRE IVA COMPRESA



alti, medi, bassi e gain su ogni canale

3 phono+3 line+1 mike

inverter e cut curve sul x-fader intercambiabile

kills e punch su ogni canale

OPPURE

distributed by

33.300 x 12 mesi

LIRE IVA COMPRESA

SENZA ANTICIPO SENZA SPESE SENZA INTERESSI (TAN 0,00% TAEG 0,00%)*

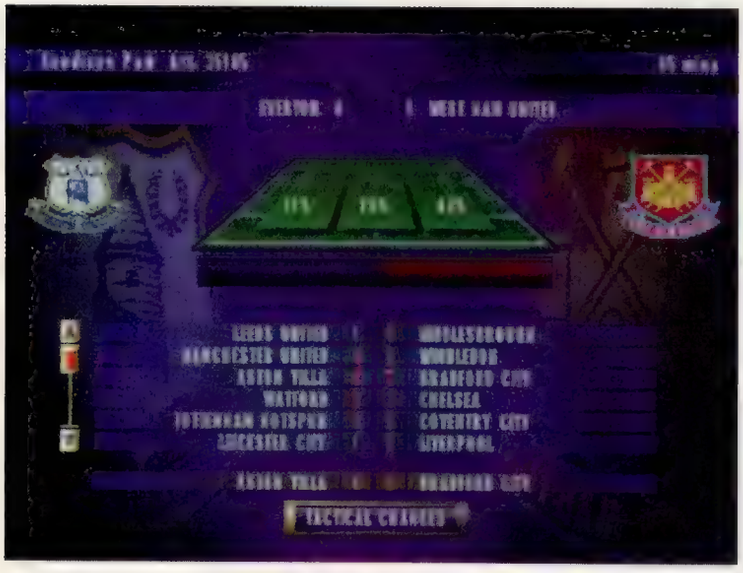
fino al 28 febbraio 2000, potrete acquistare il mixer gemini PMX140 a 399.000 lire (anziché 580.000 lire) e in 12 rate mensili da 33.300 lire cadauna, senza anticipo, senza spese e senza interessi (tan 0,00% taeg 0,00%). l'offerta è valida dal 01.12.1999 al 28.02.2000 e/o fino ad esaurimento delle scorte a magazzino presso i negozi che aderiscono all'iniziativa e non è cumulabile con altre in corso. *salvo approvazione della finanziaria. per informazioni 029361101.

Ducato
GRUPPO BANCARIO CASSE DEL TIRRENO
Più sicuri, più liberi

REVIEW

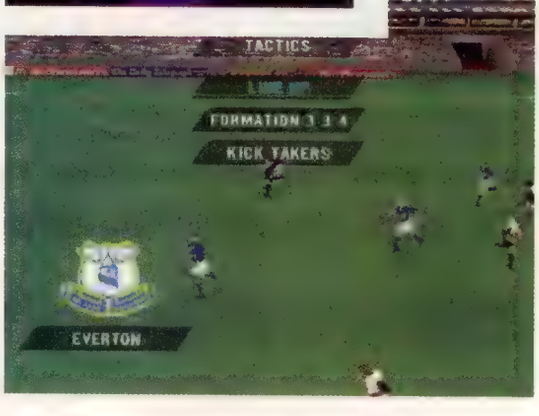
FOOTBALL MANAGER 2000

Per primeggiare nel mondo del calcio non sono sufficienti buoni giocatori, bensì sono necessari anche allenatori e dirigenti di prima classe. Con **Football Manager 2000** potrete dimostrare proprio la vostra capacità gestionale...



Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Sportivo/manageriale

DOPO POCHE PARTITE LA SCELTA DELLA VISUALIZZAZIONE ISTANTANEA DEL RISULTATO DIVENTA QUASI OBBLIGATORIA.



IL PROBLEMA DELLA MAGGIOR PARTE delle simulazioni calcistiche manageriali per PlayStation è che, pur partendo da premesse interessanti, ci si trova quasi sempre di fronte a vere e proprie delusioni. E' questo anche il caso di **Football Manager 2000** di Electronic Arts, un titolo ricco, teoricamente, di caratteristiche in grado di farlo primeggiare nel settore, ma che si rivela ben presto scevro di soddisfazioni per il giocatore. Il principale difetto di **FM2000** è che, qualunque siano le decisione prese, soprattutto per quanto riguarda la gestione della tattica e la selezione degli undici giocatori da mandare in campo, si ha sempre la sensazione che il risultato sia già scritto, che la CPU abbia già stabilito come debba finire una partita e che nessuna scelta possa apportare qualche cambiamento. In quest'ottica risultano quindi praticamente inutili le sostituzioni e, più in generale, tutti i cambiamenti attuabili nel corso dell'incontro; proprio la partita, o meglio il modo in cui essa viene illustrata, rappresenta un altro degli aspetti negativi di **FM2000**. Le due diverse opzioni disponibili non sono infatti particolarmente curate e ben presto, dopo aver visto la stessa azione per la 147° volta (con i giocatori che hanno l'insopportabile tendenza a concludere sempre sopra la traversa...), si finisce per optare per la semplice visualizzazione istantanea del risultato finale, senza quindi seguire in alcun modo lo svolgimento del *match*. Il sistema di menu durante le fasi che precedono l'incontro è abbastanza classico e utilizza un'impostazione simile a quella delle e-*mail* (non a caso è stato chiamato *EAMail*...); quando nella parte in alto a destra dello schermo appare un'icona a forma di busta vuol dire che è arrivata qualche nuova importante comunicazione. A questo punto non resta che selezionare l'icona per vedere se il messaggio riguarda l'acquisto di nuovi giocatori, offerte da altre squadre, commenti sulla situazione finanziaria della squadra ed informazioni riguardanti eventuali infortuni e squalifiche per poi decidere in che modo comportarsi. Oltre all'organizzazione della squadra in **FM2000** è possibile gestire l'intera società, stabilendo i prezzi dei biglietti, ampliando lo stadio o facendo costruire al suo interno tutta una serie di strutture (negozi di vario genere, alberghi) utili per attirare nuovi guadagni; è proprio questo il settore in cui il titolo Electronic Arts offre il meglio di sé, grazie alla presenza di un buon numero di opzioni che consentono di gestire praticamente qualsiasi aspetto del gioco. Peccato che a causa della scarsa cura nelle fasi che riguardano la partita vera e propria, questi aspetti positivi passino in secondo piano e diventino solamente particolari interessanti in un titolo tutto sommato abbastanza scadente.

Marco Ravetto

VOTO **59%**

SCRATCH IT UP!

GEMINI CDJ10

399.000
LIRE IVA COMPRESA

LISTINO 799.000 LIRE IVA COMPRESA

caricamento dall'alto

cue point

drive ad 1 bit

pitch control ± 16%

OPPURE

distributed by

33.300 x 12 mesi
LIRE IVA COMPRESA

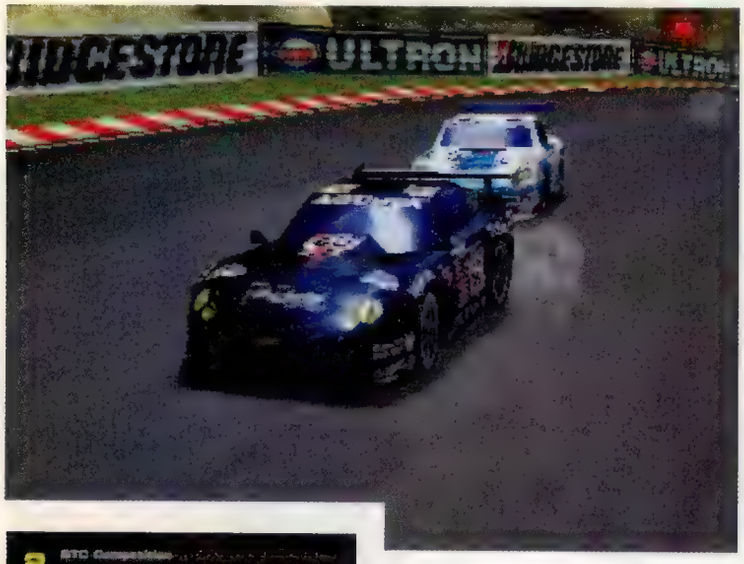
SENZA ANTICIPO SENZA SPESE SENZA INTERESSI (TAN 0,00% TAEG 0,00%)*

fino al 28 febbraio 2000, potrete acquistare il cd player gemini CDJ10 a 399.000 lire (anzichè 799.000 lire) o in 12 rate mensili da 33.300 lire cadauna, senza anticipo, senza spese e senza interessi (tan 0,00% taeg 0,00%). l'offerta è valida dal 01.12.1999 al 28.02.2000 e/o fino ad esaurimento delle scorte a magazzino presso i negozi che aderiscono all'iniziativa e non è cumulabile con altre in corso. *salvo approvazione della finanziaria. per informazioni 029361101.

Ducato
GRUPPO BANCARIO CASSE DEL TIRRENO
Più sicuri, più liberi

24 ORE DI **LE MANS**

Siete stanchi delle solite gare che durano solamente tre o quattro giri? Allora provate **24 Ore di Le Mans**, titolo ispirato all'omonima corsa automobilistica in cui potrete rivivere le emozioni delle gare *endurance*.



IL LAVORO MECCANICO E LA SELEZIONE DEL *SETUP* DELLE MACCHINE È FONDAMENTALE SOPRATTUTTO NELLE GARE DI LUNGA DURATA.

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Eutechnyx
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

LA 24 ORE DI LE MANS È, NELL'AM-pio panorama delle competizioni automobilistiche, una delle corse più famose e rinomate. Case come Mercedes e Porsche lavorano infatti per un anno intero per prepararsi a quest'incredibile evento che, malgrado la notevole durata (24 ore appunto) riesce a catturare l'interesse di una notevole quantità di pubblico che segue dalle tribune, o da una più comoda poltrona di casa, lo svolgersi della corsa. Certo, le emozioni generate da questa gara sono diverse rispetto a quelle prodotte, per esempio, da una corsa di Formula 1, i sorpassi sono più rari, i distacchi più diluiti e le fasi di cambio gomme e rifornimento ai box affrontate con maggiore calma, ma il fascino di una competizione che si protrae per 24 ore, con la possibilità di vedere vanificati i propri sforzi a pochi minuti dalla conclusione per un errore o per un problema meccanico è comunque elevato. Tutte le emozioni e sensazioni provocate da queste gare sono state riprodotte, in maniera simulata, in **24 Ore di Le Mans**, titolo in cui il giocatore ha proprio la possibilità di prendere parte a una serie di gare di durata. Malgrado infatti l'indiscusso protagonista del gioco sia proprio il circuito francese, riprodotto con precisione in ogni minimo dettaglio, i programmatori hanno saggiamente deciso di inserire nel gioco anche altri tracciati che possono essere affrontati sia in una gara singola che in un vero e proprio campionato. Nella migliore tradizione delle produzioni automobilistiche più recenti, prima di iniziare a giocare è disponibile tutta una serie di parametri che devono essere impostati per stabilire il livello di realismo e di difficoltà della sfida. Oltre alla selezione della categoria in cui si vuole partecipare (tra GT1, GT2 e Prototipi) e successivamente della macchina bisogna stabilire il settaggio della vettura, valutando diverse componenti prima di trovare il migliore bilanciamento. Uno dei fattori da prendere maggiormente in considerazione quando si tratta di mettere a punto il mezzo è certamente la durata della competizione: in **24 Ore di Le Mans** infatti è possibile, partendo da un corsa relativamente breve, arrivare fino a disputare una gara in tempo reale, cioè di 24 ore. In questo caso quindi la strategia di gara ricopre

un ruolo fondamentale, così come diventa più importante mantenere un ritmo costante senza correre rischi inutili lanciandosi magari in sorpassi avventati. Ovviamente, visto che è impensabile gareggiare per 24 ore di fila (a meno che non vogliate poi vagare per la vostra città usando come volante un coperchio dell'immondizia e facendo il rumore del motore con la bocca), i programmatori hanno inserito una comoda opzione di salvataggio che consente di immagazzinare i dati della corsa per poi riprenderla successivamente.

DAL TRAMONTO ALL'ALBA

Una delle peculiarità più evidenti di **24 Ore di Le Mans** è la discreta aderenza alla realtà: i programmatori infatti hanno cercato di mantenere intatte buona parte delle caratteristiche di questo genere di competizioni, riuscendoci peraltro abbastanza bene. Ecco quindi che le varie macchine si comportano in maniera assolutamente realistica e, soprattutto selezionando la modalità *Professional*, il controllo della vettura non è, almeno inizialmente, dei più agevoli. In fondo è giusto così... Chi ha mai detto che guidare un bolide del genere a tali velocità sia un'impresa semplice e alla portata di tutti? Ovviamente con l'allenamento la situazione si stabilizza e, per chi vuole divertirsi sin dai primi istanti di gioco, è stato inserito un altro livello di difficoltà, denominato *Amateur*, decisamente più accessibile, ma è innegabile che **24 Ore di Le Mans** offra il meglio di sé nella modalità *Professional*. Di minore impatto è invece l'opzione di gioco in coppia, dato che l'emozione e l'interesse suscitati dalla sfida contro un amico vengono purtroppo mitigati dalla totale mancanza in pista di vetture controllate dalla CPU. E' vero che questa scelta, dovuta più che altro a problemi di natura grafica (l'inserimento di altre macchine avrebbe appesantito non poco il compito computazionale della console) è comune alla maggior parte dei titoli del genere, ma è comunque innegabile che la presenza di altre macchine avrebbe reso la sfida più coinvolgente. Sia nella modalità in singolo che in quella in coppia è comunque importante sottolineare come i programmatori abbiano svolto un buon lavoro dal punto di vista tecnico, riproducendo con estrema fedeltà sia i vari tracciati che le diverse vetture che partecipano a questo genere di competizioni. Questa cura nei dettagli fortunatamente non ha portato a una diminuzione di fluidità e di velocità nello *scrolling*, che si mantiene quasi sempre su livelli più che accettabili.

Globalmente positivo anche il giudizio sull'accompagnamento sonoro per un titolo che, tutto sommato, si rivela un piacevole diversivo rispetto ai grandi classici del genere. Certo, **24 Ore di Le Mans** esce sconfitto dal confronto con mostri sacri come **GranTurismo** e **Colin McRae Rally**, a causa dell'impostazione di gioco e di una realizzazione tecnica leggermente inferiori, ma è importante sottolineare che non si tratta di una disfatta totale, bensì di un'onorevole sconfitta, dato che il titolo Infogrames è ricco di spunti e di caratteristiche interessanti in grado di divertire e appassionare i numerosi amanti del genere.

Marco Ravetto

VOTO **80%**

GLI INCIDENTI POSSONO PORTARE AD UN PEGGIORAMENTO NELLE *PERFORMANCE* DELLA VETTURA. CERCATE DI STARE LONTANI DAGLI AVVERSARI...

NELLA MODALITÀ IN COPPIA SONO PRESENTI SOLAMENTE DUE VETTURE IN PISTA.

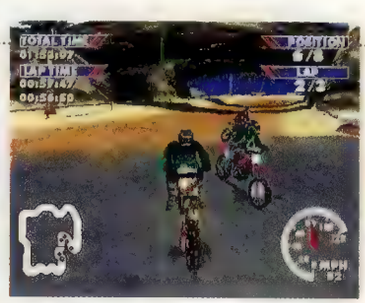
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP FEATURING RICKY CARMICHAEL

Wow, il grande Ricky Carmichael è il testimonial di questo gioco! Ma vi rendete conto, Ricky Carmichael! Sì, proprio lui! A proposito, chi è Ricky Carmichael?

Versione:	Europea
Casa:	THQ
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

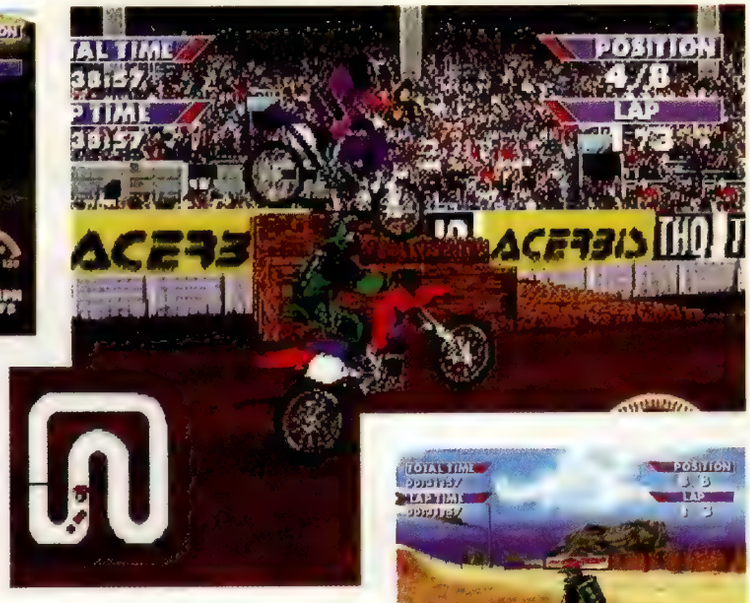
CON UN COLPO BEN ASSESTATO È POSSIBILE ATTERRARE UN AVVERSARIO... NON CHE SIA MOLTO LEALE, MA CHE IMPORTA?

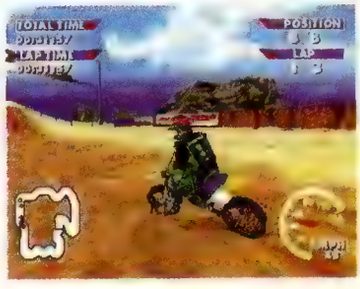
LE INFORMAZIONI CHE SIAMO RIUsciti a raccogliere su Ricky Carmichael, testimonial di questa nuova produzione THQ, sono poche e frammentarie; da quanto abbiamo scoperto dalle nostre ricerche (peraltro non troppo approfondite), il buon Ricky è un asso del campionato di motocross (e questo era intuibile, utilizzare come testimonial un pilota scarso non sarebbe stata una grande mossa di *marketing*...) e gareggia per la scuderia Kawasaki, con cui ha ottenuto risultati di rilievo a livello mondiale. Tutto qui. Ma in fondo, detto tra noi, delle *performance* del buon Ricky non ci interessa poi molto, dato che ciò che conta al fine della valutazione globale non è tanto il valore del personaggio prescelto come testimonial, ma l'effettiva qualità del gioco. E purtroppo in questo settore andiamo malino, dato che i difetti presenti in **Motocross Championship** sono abbastanza numerosi ed equamente distribuiti tra la realizzazione tecnica e l'impostazione di gioco. **Motocross Championship** è strutturato seguendo i classici canoni del genere, con tre diverse classi di moto disponibili, corrispondenti più o meno a tre diversi livelli di difficoltà; le differenze fra le varie classi non si limitano però alla sola abilità dei piloti controllati dalla CPU, dato che, la maggiore potenza delle 500cc rispetto alle 125cc costringe il giocatore a utilizzare uno stile di guida leggermente diverso, più attento e accurato. Qualunque sia la categoria prescelta, nonché la tattica di gara adottata, durante la gara non mancano i salti in cui esibirsi in spettacolari (e totalmente inutili) evoluzioni; è vero che anche nella realtà i piloti eseguono acrobazie di vario genere senza per questo ricevere alcuna ricompensa, ma una volta provate tutte le evoluzioni, e scoperto che non portano alcun guadagno pratico, queste verranno velocemente abbandonate per lasciare spazio a uno stile di guida meno spettacolare ma cer-



IN MOTOCROSS CHAMPIONSHIP ECC. ECC. DOPO UN SALTO SI POSSONO ESEGUIRE SPETTACOLARI EVOLUZIONI. PECCATO CHE LA LORO UTILITÀ SIA PRATICAMENTE NULLA...

tamente più efficace. Può essere infatti esaltante vedere un pilota esibirsi in volo, ma dopo aver perso una gara per una caduta dovuta a un'evoluzione troppo rischiosa è facile convincersi come forse sia meglio guidare in maniera più conservativa. La mancanza di elementi in grado di regalare forti emozioni e di coinvolgere il giocatore in lunghe sfide per la conquista del titolo è accentuata anche dalla conformazione dei vari percorsi disponibili che, malgrado la presenza di curve secche, salti e più in generale di tutte le caratteristiche tipiche di questo genere di competizioni, sono piuttosto piatti e poco divertenti da affrontare. L'eccessiva semplicità dell'azione, che a prima vista potrebbe sembrare un pregio, si rivela uno dei principali difetti di **Motocross Championship featuring Ricky Carmichael** dato che, dopo aver vinto le prime gare, e aver notato la totale assenza di varietà è facile (anzi, è certo) che la noia prenda il sopravvento e che, di conseguenza, l'interesse cali in maniera esponenziale. Una diminuzione così repentina del livello di interesse mette in secondo piano alcuni aspetti interessanti di **Motocross Championship,** quale ad esempio la possibilità di cambiare alcune impostazioni della moto per adattarla alle caratteristiche del tracciato da affrontare; è infatti evidente che anche l'opzione più interessante e meglio studiata, inserita in un titolo abbastanza scarso dal punto di vista strutturale, non riesce da sola a elevare la qualità globale del gioco.





LA FOLLA, COMPLETAMENTE PIATTA, SALUTA IL PASSAGGIO DEL SUO CAMPIONE PREFERITO.

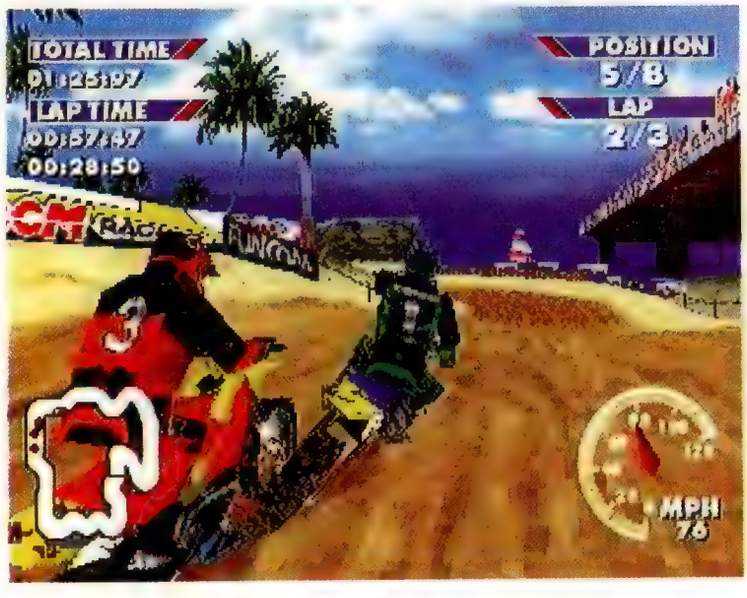
ANCHE LA MODALITÀ A DUE GIOCATORI È UN CONCENTRATO DI NOIA E SCARSA GIOCABILITÀ.

SALTI SPERICOLATI

Una volta terminato l'esame dei difetti presenti nella struttura di gioco è il momento di passare a valutare la realizzazione tecnica, caratterizzata dalla presenza di alcuni aspetti abbastanza positivi ma di altrettanti elementi negativi; per mantenere elevata la velocità dello *scrolling* e non causare rallentamenti nei momenti di maggiore caos, i programmatori hanno evitato sia di inserire un elevato numero di particolari e di elementi nel fondale che di implementare effetti di luce e ombreggiature, alleggerendo non poco il lavoro computazionale della CPU. Il risultato finale è apprezzabile per quanto riguarda la velocità e la fluidità, un po' meno per quanto concerne la definizione e la cura nei fondali. Nella modalità di gioco in doppio poi, proprio per evitare eventuali rallentamenti, sono stati eliminati anche tutti i concorrenti avversari, trasformando la gara in un semplice inseguimento uno contro uno. Proprio per questo motivo, giocando contro un avversario decisamente più forte o più debole, si perde buona parte del divertimento, dato che una vola accumulato un buon vantaggio (o distacco) è difficile riuscire a recuperare, a meno che non si commettano errori madornali. **Motocross Championship featuring Ricky Carmichael** appartiene quindi a quell'ampio gruppo di titoli che, malgrado la presenza di alcuni elementi interessanti, pecca nel settore più importante, ovvero la giocabilità; a ben poco infatti serve la possibilità di apportare modifiche tecniche alla motocicletta per cercare di sfruttare al meglio le caratteristiche del tracciato o la presenza di numerose e spettacolari evoluzioni se poi la gara si svolge senza suscitare le minime emozioni a causa di una meccanica di gioco troppo semplice. Continuando nella tradizione che vede le simulazioni motociclistiche nettamente inferiori a quelle automobilistiche, THQ ha sfornato un prodotto decisamente sotto media; con ogni probabilità solo gli appassionati più accaniti di questo genere di competizioni potranno trovare in **Motocross Championship featuring Ricky Carmichael** spunti sufficienti per considerare l'acquisto del gioco, dato che la buona realizzazione tecnica è l'unico elemento degno di menzione di un titolo altrimenti mediocre.

Marco Ravetto

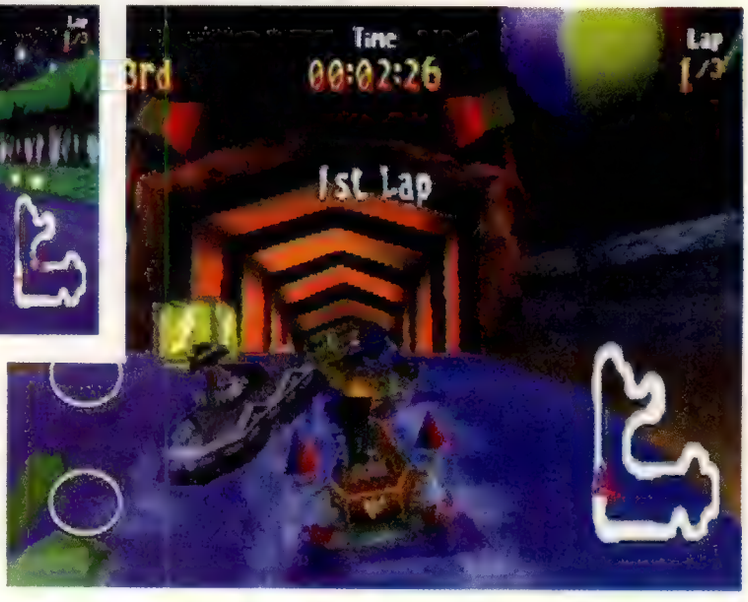
VOTO **66%**



REVIEW

RENEGADE **RACERS**

L'avvento di **Crash Team Racing** non ha scoraggiato neanche un po' gli altri pretendenti al titolo di miglior clone di **Mario Kart 64**. Peccato...



Versione:	Europea
Casa:	Interplay
Sviluppatore:	Promethean
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Guida

TRA LE STRUTTURE A BORDO PISTA C'È PERSINO UN SOMMERGIBILE DELL'ARMATA ROSSA!

IL MOVIMENTATO MERCATO DEI VIDEOgiochi per PlayStation ci ha ormai abituato ad ogni tipo di sorprese, ma la perseveranza con cui le *softco* più blasonate continuano a tentare l'assalto alla corona di **Mario Kart 64** anche dopo l'eccellente e inatteso *exploit* del divertentissimo **Crash Team Racing** non può certo passare inosservata. Il fatto in sé, a dire il vero, non sarebbe poi così grave, se non fosse che all'ineccepibile salto qualitativo effettuato dal prodotto di Naughty Dog nei confronti della zoppicante concorrenza (**Speed Freaks** e **Chocobo Racing** su tutti) non ha purtroppo fatto seguito un adeguamento da parte degli altri sviluppatori impegnati in questo settore. Tutto questo per dire che **Renegade Racers** sembra essere rimasto fermo all'epoca in cui **CTR** era ancora ai primi stadi della programmazione, in barba all'aggiornamento tecnologico e all'evoluzione del *gameplay*. La modesta introduzione renderizzata e il lento caricamento iniziale che fanno da preludio a **RR** non lasciano presagire nulla di buono, e per una volta la prima impressione è proprio quella giusta: l'impatto con i dodici personaggi (alcuni dei quali andranno battuti nelle sfide dirette prima di poter essere utilizzati), infatti, non è dei più felici e costringe a venire a patti con un *character design* generalmente banale che sconfina spesso e volentieri nel ridicolo. Lo stesso discorso vale per i mezzi ibridi guidati dai protagonisti, capaci di solcare qualsiasi tipo di terreno e caratterizzati dalla stessa natura poco ispirata che affligge i piloti, ai quali manca tra l'altro una sufficiente differenziazione nelle caratteristiche che potrebbero spingere a preferirne uno piuttosto che un altro, magari in virtù di una migliore tenuta di strada o di una velocità di punta superiore. L'assenza di una qualsiasi forma di ispirazione è purtroppo rintracciabile anche nei tracciati che, pur proponendo scorciatoie e un buon numero di ostacoli animati, non riescono ad uscire dall'anonimato, al pari dei bonus (identici a quelli presenti in tutti i giochi di questo tipo) che hanno l'ulteriore difetto di essere posizionati sempre nello stesso modo, dando luogo ad attacchi da parte della CPU assolutamente invariabili nel tempo. È invece positiva la prestazione del sistema di controllo, abbastanza reattivo soprattutto in modalità analogica e perfettamente in grado di supplire ad un modello di guida non proprio esaltante e niente affatto originale, ed è discreto anche il motore grafico, libero da problemi di aggiornamento ed arricchito da buoni algoritmi di illuminazione che non sembrano gravare eccessivamente sulla CPU (parte del merito va con tutta probabilità alla bassa velocità di scorrimento e alla semplicità di strutture poligonali e *texture*, un tantino grezze in diversi frangenti); nessuna segnalazione particolare sull'accompagnamento sonoro, blando ed elementare per quanto riguarda la musica e gli effetti e francamente irritante dal punto di vista del parlato campionato. I veri problemi di **RR**, ad ogni modo, provengono da una struttura di gioco monotona e scontata, a cui non riescono a porre rimedio gli espedienti adottati dai programmatori che, tentando di differenziare gli obiettivi per ognuna delle gare, hanno finito per spezzettare il ritmo di gioco senza aumentarne appetibilità e giocabilità. Bisogna senza dubbio lodare l'introduzione di attività , secondarie come la raccolta di un determinato numero di palloncini, lo sfruttamento delle rampe per coprire una certa distanza in volo e la semplice corsa contro il tempo, ma queste aggiunte non possono risollevare le sorti di un titolo fondamentalmente scarno, privo di spunti e penalizzato da un bilanciamento incomprensibile del livello di difficoltà. Nemmeno il *multiplayer*, tradizionalmente importantissimo in questo genere di giochi, riesce ad aiutare **RR**, che potremmo a malincuore bollare con un sintetico "troppo poco, troppo tardi". Avanti un altro...

Erik Pede

VOTO **48%**

tutte le console
(anche portatili)
disponibili in ogni
versione (japan -
usa - euro)

da noi trovi tutte le ultime uscite americane e
i nuovi titoli giapponesi che compaiono
settimanalmente e in anteprima
sull'esclusiva rivista
nippon FAMITSU
WEEKLY

Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI (VR)
CENTRO COMMERCIALE AFFI 1 (1° piano)
Telefono 045 6281288 - Fax 045 6267628

HADOU-KEN
VIDEO GAMES
THE IMPORTS SPECIALISTS

VEGA ARCADE BOARD CENTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA

WonderSwan · BANDAI · Dreamcast · PlayStation · NINTENDO 64 · NEO GEO · VEGA ARCADE BOARD · NEOGEO POCKET COLOR · SEGA SATURN · DVD VIDEO · PC Engine

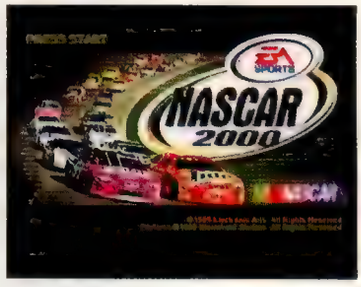
DVD IMPORT POINT - ACTION FIGURE SHOP

inoltre disponibili su ordinazione con prova in negozio le
console giapponesi e americane più rare!!!

ZETA 2 s.n.c. (VR) - 045 6450064

NASCAR 2000

Si avvicina il Natale e, come tutti gli anni, Electronic Arts torna alla carica. Dopo calcio, hockey su ghiaccio, basket, golf e football americano è ora il momento della formula NASCAR. Wow, che emozione...



Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

LE DUE MACCHINE SFRECCIANO SUL LUNGO RETTILINEO PRIMA DELLA SOLITA CURVA A SINISTRA...

E' DIFFICILE COMPRENDERE QUALE SIA il fascino delle gare di formula NASCAR, almeno nelle loro versioni videoludiche: girare infatti su un percorso ovale (con sole quattro curve e tutte a sinistra...), per quanto sia elevata la velocità massima raggiungibile, non riesce a trasmettere sensazioni particolarmente emozionanti e anche la presenza di numerosi avversari con cui gareggiare (e da utilizzare come respingenti per riprendere la giusta traiettoria quando si entra troppo veloci in curva) non rappresenta un elemento in grado di rendere interessanti la maggior parte di queste produzioni. Nel migliore dei casi quindi il povero giocatore, acquistando un titolo ispirato a questo genere di competizioni, si troverà di fronte ad un prodotto ben realizzato, strutturato con cura e attenzione, che però diventa ben presto noioso e monotono. Nel peggiore dei casi invece il malcapitato videogiocatore si troverà invece di fronte a **NASCAR 2000**. E' difficile pensare che una casa solitamente attenta alla propria immagine come Electronic Arts abbia deciso di pubblicare un titolo che non riesce ad avvicinarsi neanche lontanamente a una valutazione sufficiente. Oltre a evidenti problemi nella realizzazione tecnica infatti in **NASCAR 2000** sono presenti enormi pecche a livello strutturale, sia per quanto riguarda il sistema di controllo che per la risposta delle macchine ai comandi. Soprattutto in seguito ad un incidente è possibile assistere a delle situazioni veramente assurde, con macchine che si muovono senza una logica particolare o, più in generale, in un modo che ben poco ha a che vedere con le vere corse automobilistiche. La presenza di un paio di tracciati extra (ovali) non è un elemento sufficiente a garantire un'elevata giocabilità, anche perché i piloti controllati dalla CPU non sono particolarmente abili e di conseguenza riuscire a primeggiare in tutte le gare non è certo un'impresa impossibile. A poco (anzi, quasi a nulla) serve quindi l'opzione di gioco in coppia che, pur garantendo un divertimento leggermente superiore rispetto alla sfida in singolo, è comunque afflitta dagli stessi difetti e dai problemi che caratterizzano tutte le altre modalità di gioco. Anche i fanatici di questa disciplina difficilmente riusciranno a trovare qualche motivo valido per acquistare **NASCAR 2000**; la presenza dei tracciati originali e di tutti i piloti più famosi (con le rispettive scuderie) rappresenta solamente un aspetto accessorio di nessuna importanza per la valutazione di un titolo globalmente deludente.

Marco Ravetto

QUESTA VISUALE È UNO DEI POCHI ASPETTI POSITIVI DI **NASCAR 2000**. IL RESTO? MEGLIO LASCIAR PERDERE...

VOTO **40%**

FUN FACTORY *Store*

VENDITA SOFTWARE & HARDWARE
DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

100% PlayStation

TUTTO, ma proprio TUTTO il software
e gli accessori SONY per la tua PLAYSTATION

Novità Software:

- Final Fantasy VIII
- Formula 1 '99
- Spyro the dragon 2
- Crash Team Racing
- Pacman World
- Gran Turismo 2
- Tarzan
- This is Football

FUN FACTORY s.r.l.
Via Fieravecchia, 35 - 84122 SALERNO
Tel. 089/2753611

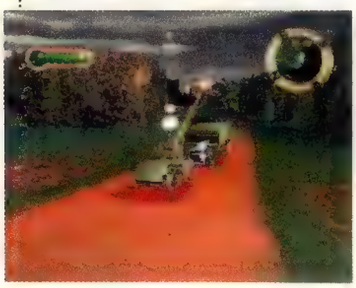
Le immagini, i logo e i marchi sono registrati ed appartengono ai rispettivi proprietari

JEFF WAYNE'S **THE WAR OF THE WORLDS**

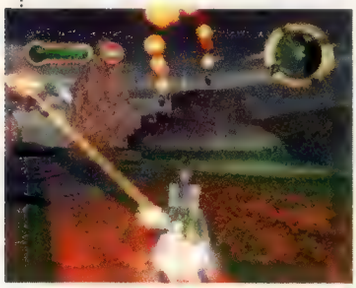
"Vero, aperto, finto, strano, chiuso, anarchico, verdiano...
Brutta razza... il marziano..." (*Emilia* – 1988 – Dalla/Guccini/Fulco).

I VEICOLI TERRESTRI SONO SEMPLICI E SPASSOSI DA GUIDARE: IL PESO DEI MEZZI SI SCARICA LATERALMENTE IN CURVA, I COLPI DELLE TORRETTE SI RIPERCUOTONO SULLE SOSPENSIONI POSTERIORI, I CINGOLI SEGNANO L'ASFALTO IN ACCELERAZIONE...

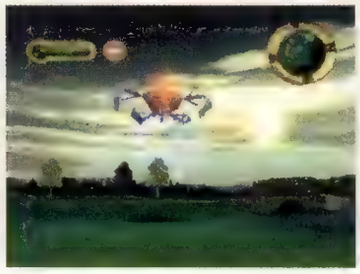
TWOTW SI ESAURISCE TROPPO VELOCEMENTE, REITERANDO PARADOSSALMENTE ALCUNI ELEMENTI MENTRE ALTRI RIMANGONO PRATICAMENTE INUTILIZZATI. ALCUNI VEICOLI, AD ESEMPIO, SONO DISPONIBILI IN UNA SOLA MISSIONE...



LE SPLENDIDE MUSICHE DI JEFF WAYNE ARRICCHISCONO **TWOTW** DI UN'ATMOSFERA DI TUTTO RISPETTO, DEGNA DEL ROMANZO DI H.G.WELLS...



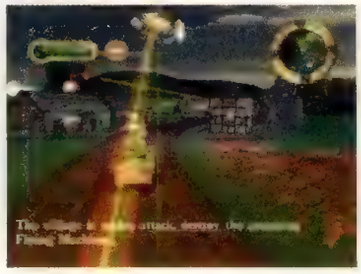
Versione:	Europea
Casa:	GT Interactive
Sviluppatore:	Pixelogic
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto/strategico

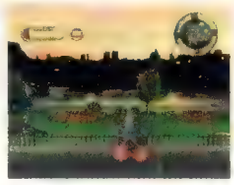


PRENDONO PARTE A FILM RIPETITIVI e di infima categoria, si ostinano a tentare invasioni non pianificate e spesso fallimentari, conducono mezzi stereotipati e privi di bollo ed assicurazione, sono viscidi, verdi, poco sociali e fisicamente repellenti. Mille altre ragioni sarebbero elencabili per avallare la scelta, ma si suppone che bastino questi pochi elementi per convincere chiunque a battagliare i luridi alieni di **The War of the Worlds**. Tornate negli anni '20 e rispondete all'ennesimo assalto ai danni del nostro pianeta, il tutto a colpi di carri armati, torrette mitragliatrici, imponenti dosi d'azione ed apprezzabili stille di strategia...

MARS ATTACKS!

Sarebbe inutile sottolineare le differenze tra la versione PC di **The War of the Worlds** e questa rivoluzionata edizione per PlayStation: due giochi differenti per i quali ogni parallelo apparirebbe evidentemente fuori luogo. Gli spunti strategici di un *RTS* in stile PC lasciano infatti il campo, nella trasposizione su console, ad un gioco prevalentemente orientato all'azione, fatto di scontri a fuoco, sezioni di guida e limitate scelte tattiche di accompagnamento. **TWotW** PlayStation prende così la forma di uno *shooter* interamente poligonale, nel quale controllare veicoli terrestri, acquatici ed aerei lungo 14 distinte missioni, composte ognuna da un numero variabile di sotto-obiettivi. Illustrare genericamente le meccaniche di gioco del titolo Pixelogic non appare, in questo caso, la via migliore per il mantenimento dello stato di veglia. Spazio,





quindi, a metodi alternativi e poco convenzionali di esposizione. In sintesi: missione 2 di **TWotW**... Completato lo *stage* di *training*, nel quale esercitarsi con la mitragliatrice fissa ed i veicoli terrestri, la strada sarà aperta verso il primo vero scontro con gli invasori. I putridi alieni, atterrati oltre il Tamigi, inizieranno immediatamente l'attacco, inviando gruppi di astronavi nella zona da voi presidiata. Prendete perciò il controllo della mitragliatrice e tamponate la prima ondata di navi, cercando di limitare i danni alle strutture. Attendete pochi secondi e riscenderà l'inferno: una seconda ondata, condotta stavolta da mezzi di terra, metterà infatti a dura prova la vostra postazione. Resistete anche a questo attacco e riceverete la prima ingrata comunicazione: il villaggio circostante sta per essere evacuato... urge il vostro aiuto. Prendete allora il controllo del carro armato e dirigetevi sul posto. Eliminate lo squadrone aereo alieno e proteggete la fuga dei civili. Completate l'evacuazione ed aspettate la seconda, attesa comunicazione... Finalmente buone nuove: un camion è in arrivo da sud, e trasporta una mitragliatrice da installare sulle rive del fiume. Scortatelo quindi fino a destinazione e copritelo dagli attacchi alieni; installate la nuova postazione e preparatevi per passare finalmente all'offensiva. L'obiettivo, ora, sarà distruggere gli avamposti nemici al di là del fiume, ma per raggiungerli dovrete prima ricostruire il ponte, precedentemente distrutto. Prendete allora il controllo dell'*Artillery Truck* e trasportate un impianto di trasmissione sulla collina. Installatelo e trasmettete la richiesta di materiali. Attendete qualche secondo e proteggete l'arrivo dell'imbarcazione con a bordo la sezione di ponte necessaria. Caricate la sezione su di un mezzo terrestre e trasportatela a destinazione. Superate finalmente il fiume e dirigetevi verso il territorio nemico. Fate terra bruciata intorno a voi e fumatevi una meritata sigaretta tra le macerie, deridendo i queruli visitatori. Null'altro da dire: *mission successful*...

THE BATTLE OF EVERMORE...

The War of the Worlds offre animazioni talvolta ridotte ed una non eccessiva varietà grafica, FMV *in-game* di dubbia qualità ed ambienti poligonali in visibile costruzione sulla linea dell'orizzonte (più per la scelta di non sfruttare il *fogging* che per la limitatezza del campo visivo). Ma questi limiti, chiariti fin da principio per dovere di cronaca, assumono un ruolo spesso marginale ai fini del *gameplay* vero e proprio. **TWotW** fonda infatti le sue speranze di successo su altri elementi, quali la furiosità degli scontri a fuoco, gli accenni strategici diluiti nel gioco, lo *swapping* dei veicoli, gli scenari sempre fluidi e gradevoli, le splendide musiche d'atmosfera ed i buoni effetti d'illuminazione dinamica. Guidare i mezzi a disposizione, nonostante la basilarità dei comandi, diletta quanto esercitarsi con lo *zoom* ed il fuoco rapido delle postazioni fisse; la semplicità della struttura (dovuta ai precisi e non contemporanei sotto-obiettivi) equilibra lo sconforto derivante da campi di battaglia costellati di decine di nemici ed apparentemente inaffrontabili. In **TWotW** le proprie poche truppe vengono puntualmente massacrate al principio di ogni missione, per poi guadagnare sempre maggior terreno di tentativo in tentativo, non appena afferrati i piccoli meccanismi alla base di ogni situazione. Ne consegue un gioco veloce ma comunque ragionato, coinvolgente ed equilibrato, non difficile e soddisfacentemente lineare. In sintesi: non c'è nulla che davvero non vada in **TWotW**. Eppure la sensazione nitidissima che si vive sul FMV finale è, purtroppo, quella dell'*I want more*. Tutto qui. Gli sviluppatori di Pixelogic hanno infatti svolto un lavoro di certo apprezzabile ma, drammaticamente, su di un numero veramente limitato di elementi. Il titolo GTI è infatti relativamente vario, ma doveva esserlo di più; conta su di un discreto numero di veicoli, ma non abbastanza; gode di una realizzazione tecnica adeguata, ma che poteva essere più d'impatto; consta di 14 livelli, ma non riesce a garantire una longevità a lungo termine.

IN JEFF WAYNE'S THE WAR OF THE WORLDS SI ALTERNANO FASI DI *SHOOTING* IN PRIMA PERSONA (CON LE POSTAZIONI FISSE) E FASI DI GUIDA DI MEZZI CORAZZATI, SPESSO DOTATI DI FUOCO E TORRETTE INDIPENDENTI...

TWotW risolve così in un ibrido non consigliabile a priori ad un fan degli sparatutto o ad un appassionato di strategici, ma rimane un gioco comunque divertente, rientrante nella schiera dei titoli che andrebbero goduti al meglio, senza pregiudizi di sorta. Un prodotto da testare prima dell'eventuale acquisto, quindi da giocare, gustare e terminare, per poi attendere l'uscita di un *sequel* che ne sfrutti appieno le potenzialità...

Ivan Fulco

VOTO **77%**

GAMES EXPRESS
Corner Shop
Presso COMPUTER SHOP
Via DARIO CAMPANA, 1
RIMINI

GAMES EXPRESS
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE

SEDE CENTRALE
PUNTO VENDITA
VIA COLETTI, 125
RIMINI

VENDITA VIDEOGIOCHI PER CORRISPONDENZA SENZA
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE
SOFTWARE RIGOROSAMENTE ORIGINALE
CATALOGO GRATUITO SENZA OBBLIGO D'ACQUISTO
BUONO SCONTO DI LIRE 5.000 PER OGNI PRODOTTO ACQUISTATO,
NELLO STESSO ORDINE, DOPO IL PRIMO

IL CASO DEL GIORNO
Internet, acquistavano cd Playstation falsi: rischiano 8 anni

OFFERTE SPECIALI PLAYSTATION

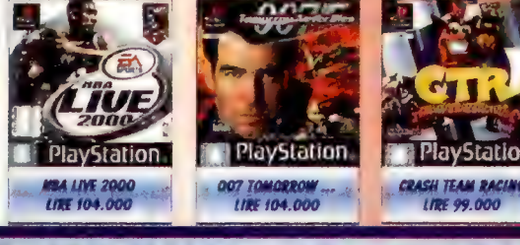
SHADOWMAN	96.900	DEVIL DICE	69.900
CARMAGEDDON	96.900	APE ESCAPE	69.900
GTA 2	96.900	KENSEI	69.900
MISSION IMPOSSIBLE	96.900	SUPER PANG COLL.	69.900
STAR WARS EP. 1	96.900	MULAN LIBRO ANIMATO	69.900

GIOCHI DREAMCAST PAL/USA/JAP
A PREZZI IMBATTIBILI !

D'ora in poi...

...ti conviene giocare con noi

NOVITA' IN ARRIVO OGNI GIORNO
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE AGGIUNTIVA !

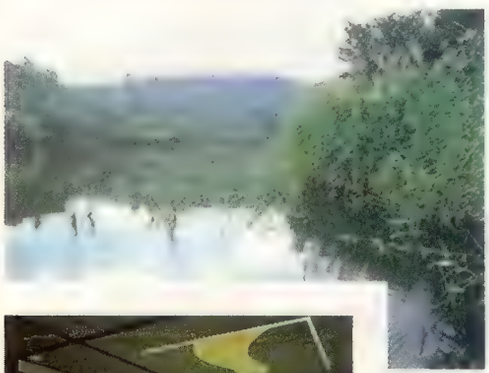


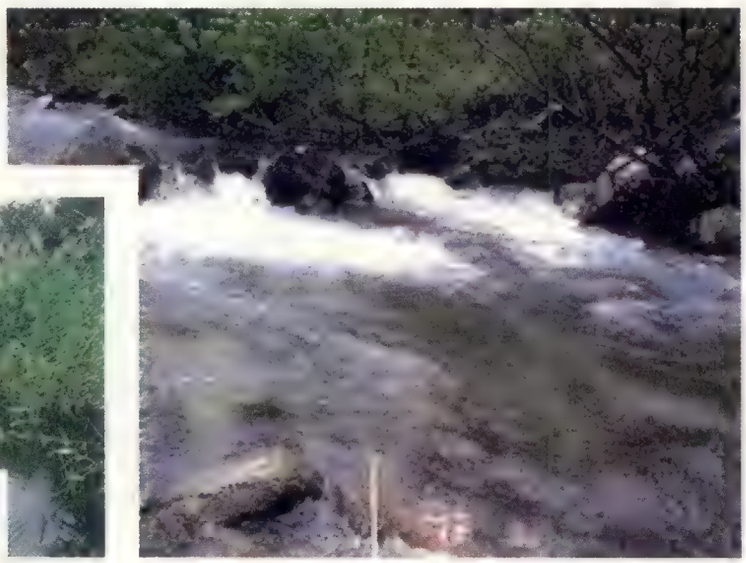
VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel 0541.29435 - 0541.391436 Fax 0541.432924 e-mail gexpress@tin.it
INTERNET ACQUISTI ON-LINE http://space.tin.it/giochi/alefine/

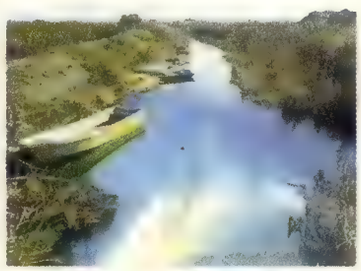
REEL **FISHING**

Trote, salmoni, ami, esche, ruscelli, laghi, barche e un anziano professionista pronto a dispensare consigli: il sogno di ogni vero pescatore, insomma, ma i videogiochi cosa c'entrano?

Versione:	Europea
Casa:	Crave
Sviluppatore:	Natsume
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulatore di pesca



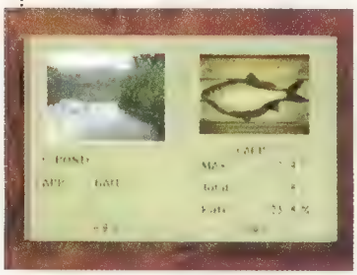




ACQUARI, TROFEI E STATISTICHE POSSONO ESSERE CONSULTATI DA QUESTA STANZA.

ALCUNI PESCI SONO MOLTO DIFFIDENTI, COME QUELLO RITRATTO NELLA FOTO AD ESEMPIO.

DA QUESTO LIBRO È POSSIBILE ACCEDERE ALLE LOCAZIONI E CONSULTARE I PRIMATI RAGGIUNTI.



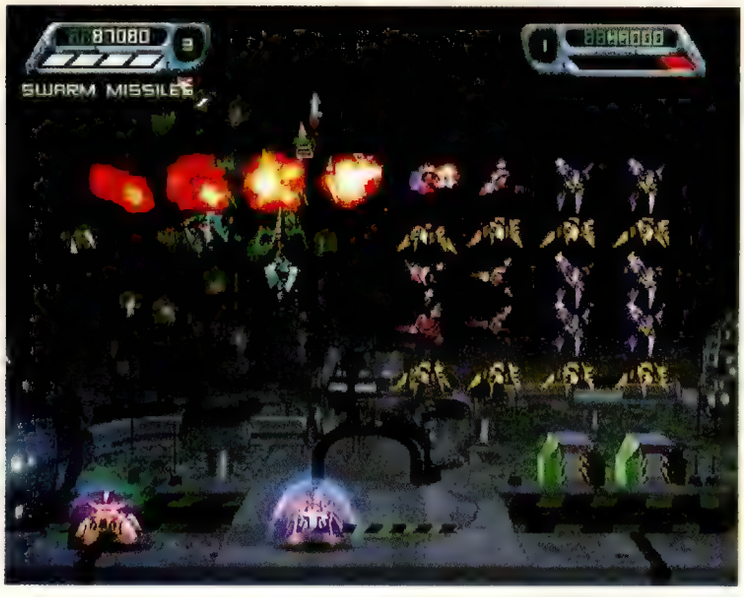
L'ENORME SUCCESSO RISCOSSO NEGLI Stati Uniti e in Giappone dalle simulazioni di pesca rimane uno dei grandi misteri del mercato videoludico, se non altro agli occhi della maggior parte dei giocatori europei sottoposti sin dai tempi dei computer a 8 bit ai ritmi forsennati dei prodotti di matrice britannica, lontanissimi dall'austera calma e dalla profonda concentrazione richieste dalla pesca sportiva. Difficilmente **Reel Fishing** potrà cambiare in modo radicale questa situazione, soprattutto per via dei limiti intrinseci dei giochi di questo tipo e non a causa della realizzazione, che a conti fatti è effettivamente pregevole. Il livello grafico del gioco Natsume, in particolar modo, riesce a impressionare in modo molto favorevole in virtù dell'impiego di ottimi fondali fotorealistici che, oltre a rappresentare in modo accurato e gradevole le sette ambientazioni inserite dai programmatori, godono di una perfetta integrazione con gli specchi d'acqua veri e propri, animati in modo sufficientemente pulito e credibile. Il continuo moto dei fiumi, a dire il vero, rende ardua l'individuazione dei pesci in alcune occasioni, ma la scarsa incidenza del problema e l'indubbio valore del risultato raggiunto dai grafici fanno rapidamente passare in secondo piano questa piccola magagna. La buona caratura tecnica dell'azione sotto il pelo dell'acqua e il sonoro di grande atmosfera, composto da melliflui temi musicali e da effetti estremamente rilassanti, completano il lato audiovisivo dell'esperienza ludica offerta da **RF**, spalleggiata da una struttura altrettanto solida. I pesci infatti si comportano in modo diverso a seconda della specie a cui appartengono e richiedono un minimo di pratica per essere inquadrati correttamente; la lotta con le prede, inoltre, può essere addirittura esaltante e a tratti assai sofferta (i pesci più robusti sono in grado di rompere la lenza con una certa frequenza, mentre i bersagli più scaltri possono rubare l'esca e andarsene indisturbati). Un ulteriore incentivo alla perseveranza è poi offerto dalla possibilità di cimentarsi tanto nella pesca con la mosca quanto in quella con il galleggiante, differenziate da sistemi di controllo specifici e da una scelta di canne, esche e ami potenzialmente incomprensibile per i neofiti della pesca, ma semplificata dai pratici aiuti testuali, dal manuale chiaro e completo e dalle selezioni operate dal programma, che riduce automaticamente l'equipaggiamento disponibile in base al luogo in cui ci si trova e alle specie ittiche che vi dimorano. La ciliegina sulla torta è interpretata dall'acquario virtuale, all'interno del quale è permesso conservare le prede più ambite per poi nutrirle, osservarle, mantenerle in buona salute e salvarle su *memory card* al fine di mostrarle agli amici ed evitare le intramontabili discussioni da bar relative alle fantasmagoriche dimensioni del pescato. Tutto molto bello, quindi, ma i limiti delle simulazioni di pesca rimangono e pesano sul giudizio definitivo: l'inevitabile crollo del livello di difficoltà in seguito all'apprendimento delle strategie necessarie per la cattura di ogni singola specie, la conseguente monotonia a breve termine, l'impossibilità di muoversi lungo la riva e la presenza di un massimo di due tipi di pesce per ognuna delle locazioni non giovano in alcun modo alla longevità di **RF**, che pur riuscendo a divertire in modo quasi inaspettato finisce per risultare poco vario e sin troppo specialistico, esattamente come tutti i giochi di nicchia. Nel suo campo, in ogni caso, **RF** è probabilmente uno dei migliori titoli su PlayStation, e questo è un aspetto che non va assolutamente trascurato e che potrebbe convertire alla causa della pesca su console i giocatori più pazienti.

Erik Pede

VOTO **74%**

SPACE INVADERS

Uno dei più famosi e riconosciuti giochi di tutti i tempi torna ancora una volta sugli schermi di PlayStation con qualche piccola novità... molto piccola...



L'OPERAZIONE-NOSTALGIA CHE SEM-bra colpire ormai da alcuni anni le *software house* di mezzo mondo continua a mietere vittime illustri ed ora è **Space Invaders**, storico *coin-op* apparso sul mercato per la prima volta nel lontano 1978, a subire l'ennesimo tentativo di *restyling* visivo in questa nuova versione per PlayStation. Le differenze tra quest'edizione '99 e l'originale non si limitano però solo alla realizzazione tecnica, dato che i programmatori hanno deciso di inserire alcune piccole novità, peraltro non particolarmente esaltanti, studiate appositamente nel tentativo di ammodernare una struttura di gioco ormai preistorica. L'impostazione base è rimasta immutata, con il giocatore che deve muovere l'astronave situata nella parte bassa dello schermo a destra e sinistra, sparando contemporaneamente per bloccare l'avanzata degli alieni, ma ora è possibile, eliminando in sequenza quattro astronavi dello stesso colore, ottenere dei devastanti *power-up* in grado di ripulire parte dello schermo con la semplice pressione di un tasto. Nel tentativo di incrementare la varietà di gioco sono poi stati inseriti dei giganteschi boss di fine livello che, purtroppo, non aggiungono nulla alla struttura: eliminare queste gigantesche astronavi è infatti fin troppo semplice, dato che basta imparare un paio di movimenti per riuscire ad averne la meglio senza particolari problemi. La presenza di una modalità di gioco in coppia, unita a un livello di difficoltà abbastanza elevato (soprattutto giocando da soli e selezionando la modalità *Expert*) non sono elementi in grado di innalzare più di tanto la longevità di un titolo ormai datato e la cui struttura di gioco impallidisce se confrontata con le produzioni più recenti. Malgrado i tentativi fatti dai programmatori di Activision infatti, **Space Invaders** è un titolo troppo ripetitivo e che difficilmente riuscirà a catturare l'attenzione dei giocatori per più di un paio di giorni. Leggermente più positivo è il giudizio sulla realizzazione tecnica, perlomeno sufficiente sia per quanto riguarda la grafica che il sonoro, forse l'aspetto migliore di tutto il gioco. In definitiva quindi solamente i fanatici del *retrogaming* potrebbero prendere in considerazione l'acquisto di questo titolo dato che, malgrado le premesse iniziali, le differenze rispetto all'originale sono veramente limitate e riguardano più che altro aspetti di secondaria importanza. Chi invece sta cercando uno sparatutto divertente e vario farà meglio a continuare altrove la propria ricerca.

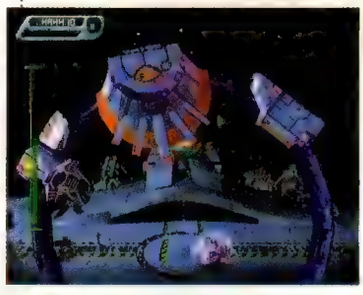
Fabio Ravetto

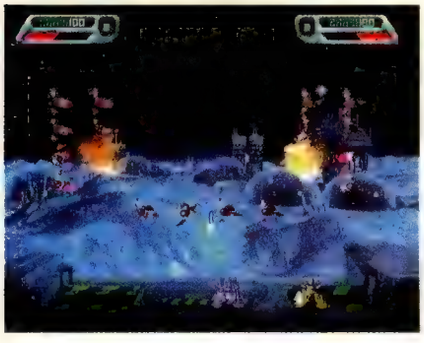
VOTO **50%**

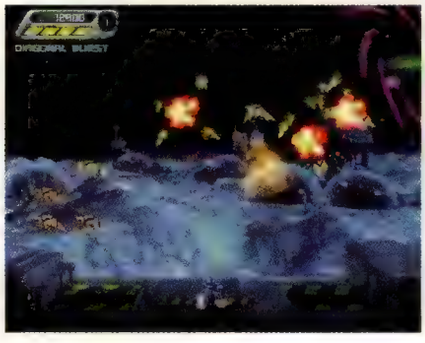
Versione:	Europea
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sparatutto

QUESTO LASER È INCREDIBILMENTE POTENTE E CONSENTE DI CANCELLARE UN'INTERA LINEA DI NEMICI.

ECCO UNO DEI GIGANTESCHI BOSS DI FINE LIVELLO. COSA SI INVENTERANNO ORA?



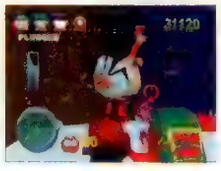


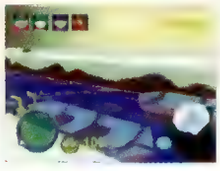


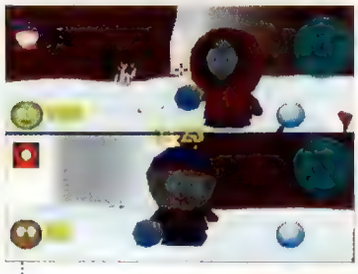
SOUTH **PARK**

La serie animata di *South Park* dovrebbe approdare tra pochissimi giorni anche sui teleschermi nostrani. Se queste sono le premesse, siamo proprio a posto...

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Azione

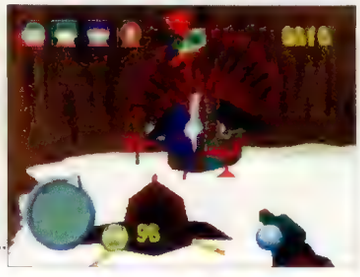






LA MODALITÀ DI GIOCO IN COPPIA È L'UNICA OPZIONE IN GRADO DI OFFRIRE UN MINIMO DIVERTIMENTO.

NELLE PRIME FASI DI GIOCO DOVRETE AFFRONTARE DEI TACCHINI IMPAZZITI...



L'AMPIO GRUPPO DI GIOCHI APPARTEnenti alla categoria "utilizziamo-una-serie-o un-personaggio-famoso-per-vendere-un-titolo-mediocre" si arricchisce di un ulteriore adepto con **South Park** di Acclaim, uno tra i peggiori *tie-in* che ci sia capitato di provare in questi ultimi anni. Partendo da una trama che, seguendo la tradizione della serie da cui trae ispirazione, ha lo spessore psicologico di un foglio di carta (non che questo sia forzatamente un difetto, almeno nel cartone animato...) e brilla per demenzialità e follia, il gioco si sviluppa come un classico titolo d'azione in cui, nei panni di uno dei quattro giovani protagonisti (e in seguito di tutta una serie di altri personaggi segreti) bisogna bloccare un'invasione aliena sterminando tutti gli esseri provenienti dallo spazio. Per riuscire in questo scopo Stan, Kyle, Cartman e Kenny hanno a disposizione una serie di armi quantomeno bizzarre quali lanciapalle di neve automatica, lancia-sturalavandini e addirittura un cannone che spara mucche "a ricerca". Sulla falsariga delle armi, e seguendo lo spirito originale della serie creata da Parker e Stone, anche i nemici sono abbastanza assurdi e comprendono, oltre ai classici omini verdi, anche tacchini impazziti, cloni, robot folli e infine delle mucche che, controllate da poteri extraterrestri, vagano con intenzioni non certo amichevoli per i prati circostanti South Park. La realizzazione tecnica, povera di particolari sia per quanto riguarda le ambientazioni (qualche casa e poco più) che per i vari personaggi presenti, riesce a raggiungere una valutazione perlomeno sufficiente solo nel sonoro che, oltre alla mitica canzoncina iniziale, comprende una serie di effetti e frasi prese direttamente dalla serie. Se nella realizzazione tecnica è quindi possibile trovare almeno un aspetto positivo, discorso analogo non può invece essere fatto per quanto riguarda la struttura di gioco; l'assoluta mancanza di qulasiasi tipo di diversivo e di variante nell'impostazione rende infatti **SP** un titolo monotono già dopo poche partite e neanche la presenza della modalità di gioco in coppia (contro i quattro della versione N64) riesce a mantenere elevato l'interessse per un lungo periodo di tempo. Una delle caratteristiche più importanti dei titoli che utilizzano una grafica in prima persona è la frenesia dell'azione, unita alla necessità di trovare armi e oggetti, vagando spesso tra ampi livelli alla ricerca della strada per giungere alla conclusione dello *stage*, elemento assente in **SP**: ogni livello infatti si sviluppa in maniera piatta, senza provocare alcuna emozione e causando solamente un notevole senso di depressione nel povero giocatore che ha speso i propri sudati risparmi per acquistare un titolo del genere invece delle videocassette con le ultime puntate della serie.

Marco Ravetto

VOTO **40%**

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536/88.33.51 o allo
0522/40.60.68 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.mainstreet.it

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

007 TOMORROW NEVER DIES	PAL	95000
MISSION IMPOSSIBLE	PAL	95000
ACE COMBAT 3	USA	119000
ACTUA TENNIS	PAL	89000
MUSIC 2000	PAL	95000
ALEXI LALAS INT.SOCCER	USA	99000
ALIEN RESURRECTION	PAL	95000
ALLIED GENERAL	PAL	79000
ANNA KOURNIKOVA SMASH TENNIS	PAL	79000
APE ESCAPE + DUAL SOCK	PAL	119000
APOCALYPSE	PAL	89000
ASTERIX & OBELIX	PAL	95000
ATTACK OF THE SAUCERMEN	PAL	89000
BEAVIS & BUTTHEAD	PAL	95000
BIG AIR SNOWBOARD	PAL	79000
BLASTO	USA	39000
BLOODY ROAR 2	PAL	99000
BLUE BREAKER BURST	JAP	49000
BOMBA 98	PAL	49000
BOMBERMAN FANTASY RACING	PAL	89000
BOMBERMAN WORLD	JAP	39000
BRAVE SAGA ROBOT + MODELL.	JAP	129000
BREATH OF FIRE 3	PAL	79000
BRIAN LARA CRICKET	PAL	89000
BUBBLE BOBBLE	PAL	79000
BUG' LIFE	PAL	95000
BUG'S BUNNY LOST IN TIME	PAL	95000
CARMAGEDDON 2	PAL	95000
CASTROL HONDA SUPERBIKE	PAL	95000
CHESSMASTER 2	PAL	95000
CHESSMASTER 3D	PAL	69000
CHOCOBO RACING	PAL	89000
COOL BORDERS 2	PAL	49000
COOL BORDERS 3	PAL	89000
CRASH BANDICOOT 2	PAL	49000
CRASH BANDICOOT 3	PAL	95000
CRASH TEAM RACING	PAL	89000
CROC 2	PAL	95000
CYBER TIGER WOODS GOLF	PAL	95000
CYBERBOTS	JAP	99000
DESTREGA	PAL	99000
DINO CRISIS	USA	115000
DISCWORLD NOIR	PAL	95000
DREAMS TO REALITY	PAL	59000
DRIVER	PAL	95000
EVE THE LOST ONE	JAP	89000
FATAL FURY WILD AMBITION	JAP	129000
FIFA 2000	PAL	95000
FIGHTING FORCE 2	PAL	95000
FINAL FANTASY VIII	PAL	99000
FISHERMAN'S BAIT	PAL	95000
FORMULA 1 97	PAL	49000
FORMULA 1 99	PAL	95000
FUTURE COP L.A.P.D	USA	49000
G-POLICE 2	PAL	79000
GAUNTLED LEGEND	PAL	95000
GRAN TURISMO 2	JAP	TELEF.
GUNDAM BATTLE MASTER	JAP	99000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	JAP	119000
HELL NIGHT (DARK MESSIAH)	PAL	99000
I PUFFI	PAL	95000
INT.S. S. SOCCER 98 +MEM+JOY	PAL	89000
INT.SUPERSTAR SOCCER EVOLUTION	PAL	95000
KNOCKOUT KINGS 2000	PAL	95000
METAL GEAR SOLID	PAL	95000
METAL GEAR SOLID SPEC. MISSION	PAL	69000
MONACO GRAND PRIX 2	PAL	79000
MOTO RACER 2	PAL	89000
NASCAR 2000	PAL	95000
NBA LIVE 2000	PAL	95000
NHL 2000	PAL	95000
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE	PAL	95000
OFFICIAL FORMULA 1 RAC.	PAL	105000
OVERBLOOD 2	PAL	95000
PAC MAN WORLD	PAL	79000
PANZER GENERAL ASSAULT	PAL	95000
PERSONA 2 INNOCENT SIN.	JAP	99000
PUCHI CARAT	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	95000
R-TYPE DELTA	PAL	79000
RAIMBOW SIX	PAL	95000
RALLY MASTER	PAL	95000
RE-VOLT	PAL	95000
READY 2 RUMBLE BOXING	PAL	99000
RESIDENT EVIL 2	PAL	59000
RESIDENT EVIL 3	USA	129000
RIDGE RACER TYPE 4	PAL	69000
SD GUNDAM G-GENERATION	JAP	99000
SHADOWMAN	PAL	95000
SILENT HILL	PAL	95000
SOUL REAVER LEGACY KAIN 2	PAL	95000
SOUTH PARK	PAL	95000
SPYRO 2	PAL	89000
STAR OCEAN	USA	129000
STAR WARS EPISODE 1	PAL	95000
STREET FIGHTER ALPHA 3	PAL	99000
SUPERBIKE	PAL	95000
SUPERCROSS 2000	PAL	95000
SWING	PAL	79000
SYPHON FILTER	PAL	89000
TARZAN	USA	99000
TEST DRIVE OFF ROAD 2	USA	59000
THUNDER FORCE 5	JAP	89000
TIME CRISIS	PAL	49000
TOCA TOURING CAR 2	PAL	89000
TOMB RAIDER	PAL	55000
TOMB RAIDER 2	PAL	55000
TOMB RAIDER 3	PAL	89000
TOMB RAIDER FINAL REV.	PAL	105000
TONDEMO CRISIS	JAP	99000
URBAN CHAOS	PAL	95000
V-RALLY 2	PAL	95000
WILD ARMS	PAL	79000
WIPEOUT 3	PAL	89000
WORLD CUP 98	PAL	49000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	PAL	59000
X MEN VS STREET FIGHTER	PAL	89000
XTREME SNOW BOARDING	PAL	89000
GASP	PAL	89000
GEX	USA	89000
HIBRID HEAVEN	PAL	119000
MACE DARK AGE	PAL	69000
MADDEN 99	PAL	89000
MARIO PARTY	PAL	119000
MISCHIEF MAKERS	PAL	69000
MONACO GP 2	PAL	119000
NAGANO	PAL	69000
NASCAR 99	USA	69000
NBA HANG TIME	PAL	59000
NBA LIVE 99	PAL	89000
NHL 99	PAL	89000
OO7 GOLDENEYE	PAL	89000
PENNY RACERS	PAL	89000
QUAKE 2	PAL	119000
RE-VOLT	PAL	119000
RESIDENT EVIL 2	PAL	149000
SAN FRANCISCO RASH	USA	49000
SHADOWGATE	PAL	119000
SHADOWMAN	PAL	119000
SOUTH PARK	PAL	109000
SPACE INVADERS	PAL	99000
STAR SOLDIER	JAP	49000
STAR WARS RACER	PAL	119000
STARSHOT 64	PAL	89000
SUPERMAN 64	PAL	109000
TETRIS CHALLENGE	PAL	119000
TONIC TROUBLE	PAL	115000
VIGILANTE 8	USA	79000
WORLD CUP 98	PAL	59000
WWF ATTITUDE	PAL	109000
ZELDA	PAL	119000

NINTENDO ULTRA 64

AEROGAUGE	PAL	89000
AIRBORDER 64	PAL	69000
ALL STAR TENNIS	PAL	109000
BIO FREACKS	USA	59000
BOMBERMAN HERO	USA	59000
CASTELVANIA	PAL	109000
DOOM 64	PAL	69000
DUKE NUKEM ZERO HOUR	PAL	119000
DUKE NUKEN 64	USA	59000
F-ZERO X	PAL	99000
F1 WORLD GRAND PRIX	PAL	79000
F1 WORLD GRAND PRIX 2	PAL	129000
FIFA 2000	PAL	129000
FIGHTING FORCE	PAL	119000

DREAMCAST

AERO DANCING	JAP	109000
BLUE STINGER	PAL	109000
BUGGY HEAT	JAP	109000
DEAD OR ALIVE 2	JAP	129000
GET BASS	USA	119000
HIDRO THUNDER	PAL	109000
HOUSE OF THE DEAD 2	PAL	99000
INCOMING	PAL	99000
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	PAL	109000
MARIONETTE HANDLER	JAP	109000
MARVEL VS CAPCOM	JAP	119000
METROPOLIS	PAL	109000
MONACO GP 2	JAP	119000
MORTAL KOMBAT GOLD	PAL	109000
NBA 2000	PAL	99000
NIGHTS 2	JAP	129000
POWER STONE	PAL	99000
RAIMBOW SIX	USA	129000
RED DOG	PAL	99000
RED LINE RACING	PAL	99000
SEGA RALLY 2	PAL	99000
SENGOKU TURB	JAP	49000
SONIC	PAL	99000
SOUL CALIBUR	PAL	99000
SOUL FIGHTER	PAL	109000
TETRIS 4D	JAP	79000
TOY COMMANDER	PAL	99000
UEFA STRIKER	PAL	109000
VIRTUA FIGHTER 3	PAL	99000
VIRTUA STRIKER 2	PAL	109000
VIRTUA STRIKER 2 LIMITED	JAP	149000
WORLDWIDE SOCCER 2000	PAL	99000

DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI
TELEFONATE PER I PREZZI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
Tel. 0522/406068

SASSUOLO
Via F. Cavallotti, 130/9
Tel. 0536/883351

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE € 29.000

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

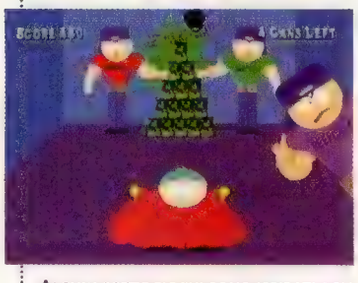
RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

Salve gente! Benvenuti al quiz *Luv Shack* dove quattro splendide donne in costume si disputeranno una notte da sogno con il presentatore più sexy d'America, Chef! Ehi, un momento, come sarebbe a dire "in *South Park* non ci sono bellissime donne in costume"?

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Party game

LA VOCE DI CHEF È STATA NUOVAMENTE AFFIDATA ALL'ATTORE E MUSICISTA ISAAC HAYES.

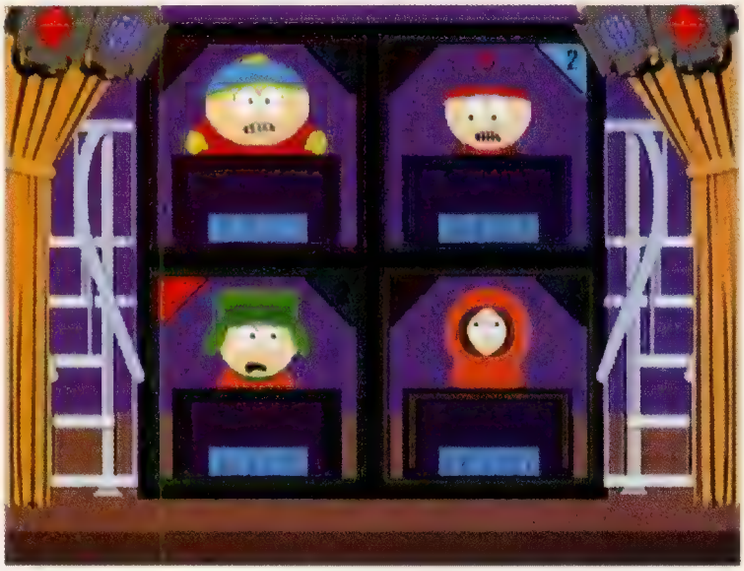


ALCUNI SOTTOGIOCHI SONO ISPIRATI AGLI EPISODI DELLA SERIE.

NONOSTANTE POSSA APPARIRE IL CONTRARIO, CHEF'S LUV SHACK NON È UN GIOCO PER BAMBINI. BASTA LEGGERE I TESTI DELLE DOMANDE PER CAPIRLO.

DOPO IL SUCCESSO DI MARIO PARTY, SI è verificato negli Stati Uniti e in Giappone un maggiore interesse da parte di *software house* e pubblico per questo genere di giochi. La semplicità di realizzo e la facilità con cui i *party game* possono essere adattati a qualsiasi soggetto, ha reso questi giochi particolarmente attraenti per chi deve realizzare titoli basati su *franchise* televisivi o cinematografici. E' il caso ad esempio di Acclaim con il suo secondo (su tre) titolo dedicato a *South Park*, l'irriverente serie animata ideata da Matt Stone e Trey Parker. Sulla carta, l'impianto di gioco ideato da Acclaim appariva abbastanza promettente. L'idea dei creativi Acclaim era quella di unire un quiz televisivo con **Mario Party** ed arricchirlo con l'umorismo dissacrante del mondo di *South Park*. Il progetto si è però scontrato con il ridotto *budget* a disposizione dei programmatori, che ha evidentemente costretto Acclaim all'impiego di sottogiochi poco sofisticati e graficamente scarni: cloni mal riusciti di classici come **Super Sprint**, **Asteroids** o **Tapper**, che non offrono la medesima giocabilità dei loro predecessori risultando di conseguenza più delle noiose incombenze che dei momenti di svago. Altrettanto deludenti le sezioni di gioco relative al quiz televisivo, soprattutto per la loro ridotta varietà: bastano pochi giorni infatti per imparare la soluzione alla maggior parte delle domande. Di conseguenza il quiz si riduce in fretta ad una semplice prova di riflessi.
L'unico fattore che incentiva il gioco è l'attenzione posta a rappresentare fedelmente lo stile grafico e lo *humour* che caratterizza *South Park*. Le domande dei quiz e i sottogiochi presentano infatti i medesimi contenuti sarcastici della serie animata oltre che numerosi riferimenti agli episodi trasmessi. Gli stessi Matt Stone e Trey Parker, assieme al famoso musicista Isaac Hayes, hanno partecipato allo sviluppo prestando le proprie voci ai personaggi del gioco. L'attuale assenza di *South Park* nei palinsesti delle reti televisive del nostro Paese e l'impiego nei quiz di argomenti noti solo al pubblico americano, rende però gli sforzi degli sviluppatori Acclaim totalmente inutili. A peggiorare le cose vi è una mancata ottimizzazione delle risorse di memoria di PlayStation che portano a lunghi e frequenti caricamenti: difetto che spezza drammaticamente il ritmo di gioco tediando e frustrando il giocatore. Bisogna infine considerare che **Chef's Luv Shack** è un titolo principalmente pensato per le partite a più giocatori tramite *multitap*; di conseguenza affrontarlo da soli risulta piuttosto noioso. Per quanto sia un gioco indubbiamente insolito, **Chef's Luv Shack** non si distingue da altre produzioni basate su *franchise* popolari per quanto riguarda qualità tecnica e giocabilità. Un titolo mediocre sostenuto solo dalla irrispettosa serie animata a cui s'ispira e dalla possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Peccato che i possessori di *multitap* in Italia non siano poi molti, ed ancora meno i fan di *South Park*...

Diego Cortese



VOTO **61%**

SOUTH PARK IN ITALIA (UNO)

L'attesa è stata interminabile, ma finalmente è arrivata la conferma ufficiale: Mediaset ha annunciato che martedì 4 gennaio verrà trasmesso su Italia 1 in prima serata il primo episodio dell'edizione italiana di *South Park*. I restanti episodi andranno in onda ogni martedì e giovedì in seconda serata. Questa è la buona notizia, ora la cattiva: come da consuetudine per tutti i cartoni animati apparsi sulle reti Fininvest, anche *South Park* non sarà risparmiato dalla censura. Attendetiamoci quindi un'edizione all'acqua di rose...

Riservato ai Rivenditori Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori Riservato ai Rivenditori

Videogiochi

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

PlayStation

Grafica RC: Tel. 081/752 03 21

Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

Giochi Dreamcast

Prezzi Imbattibili

Chiamateci!

"Ricerchiamo Agenti su zone libere".
"Evasione degli ordini in giornata - Consegna veloce 24/48 ore"
"Garanzia su tutti i prodotti Acquistati - Aggiornamenti Continui."

Dreamcast.

Tel. 08 / 17 76 88 00 / Fax 08 / 17 76 87 41

REVIEW

SOUTH PARK RALLY

Per la terza volta in un solo mese uno dei cartoni più assurdi e stravaganti prodotti negli ultimi anni approda sugli schermi di PlayStation. Il risultato? Lasciamo perdere...

Versione:	Europea
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Tantalus Interactive
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

AUTOBUS E SPAZZANEVE SONO SOLAMENTE ALCUNE DELLE INSIDIE CHE SI POSSONO INCONTRARE NELLA CITTÀ DI SOUTH PARK.

PER COMPLETARE UN TRITTICO SPAventoso, e per confermare il detto (quantomai vero) "le disgrazie non vengono mai da sole" ecco arrivare il terzo gioco dedicato a *South Park*. Raramente ci era capitato di vedere in un solo mese ben tre titoli dedicati alla stessa serie e altrettanto raramente è capitato che si trattasse in tutti i casi di produzioni assolutamente mediocri, scadenti sotto ogni punto di vista e ricche di lacune sia nella realizzazione tecnica che nell'impostazione di gioco. Prendiamo ad esempio **South Park Rally**, il titolo a cui è dedicata questa recensione... Certo, alcune trovate sono interessanti, la possibilità di controllare dei personaggi stravaganti può anche essere un'idea carina, ma bastano pochi minuti per rendersi conto di come il titolo Acclaim sia tutto fumo e niente arrosto e di come il gioco abbia ben poco da offrire. La presenza di un numero veramente elevato di personaggi tra cui scegliere il proprio pilota preferito (non solo i quattro ragazzini, ma anche Chef, il commissario Barbredy e molti altri ancora), di una quantità discreta di percorsi e di diverse modalità di gioco, viene vanificata sia da una realizzazione tecnica che definire povera sarebbe un eufemismo che da una struttura di gioco assolutamente preistorica. Il controllo della vettura è quanto di più semplice e banale si possa immaginare e la presenza di oggetti di vario genere, utili sia per migliorare le *performance* della macchina che per colpire gli avversari, non rappresenta certo un elemento in grado di destare particolare interesse. Se infatti è vero che alcune armi presenti, in linea con l'impostazione della serie animata, sono assolutamente pazzesche (le facce di Saddam Hussein sono l'esempio più lampante...), è altrettanto innegabile che questi elementi da soli non siano sufficienti a mantenere a galla il gioco e, una volta svanito l'entusiasmo iniziale, tutti i difetti divengono sempre più visibili. Ad un'impostazione strutturale tutt'altro che impeccabile i programmatori hanno ben pensato di associare una realizzazione tecnica di analogo livello: se infatti il sonoro, con tutta una serie di digitalizzazioni prese direttamente dalla serie (tra cui spicca la sigla iniziale) può essere tranquillamente considerato l'elemento migliore di **South Park Rally**, lo stesso non può essere detto per quanto riguarda la grafica. Lo *scrolling* infatti, pur non subendo particolari rallentamenti o perdite di fluidità, non è certo tra i più veloci che ci sia capitato di vedere e le varie ambientazioni sono piuttosto povere e, in generale, decisamente poco curate. Insomma, l'aggettivo che sembra adattarsi meglio a **South Park Rally** è "limitato", perché tutte le caratteristiche necessarie a creare un buon titolo sono presenti in quantità ridotte, neanche sufficienti per creare un prodotto discreto.

I PERSONAGGI DISPONIBILI IN SOUTH PARK RALLY SONO VERAMENTE NUMEROSI , ANCHE SE SOLAMENTE UNA PICCOLA PARTE DI ESSI È UTILIZZABILE SIN DALLE PRIME FASI DI GIOCO.

Marco Ravetto

VOTO **51%**

MA SIAMO PAZZI?

REGALATI (E REGALA) UN ABBONAMENTO!

I vantaggi di un abbonamento a **SUPER CONSOLE PLAYSTATION** sono molteplici:

- **Sconto speciale del 25%** sottoscrivendo subito l'abbonamento. Pagherete 58.000 lire anziché 77.000 lire.
- **Prezzo bloccato.** Abbonandovi a **SUPER CONSOLE PLAYSTATION** usufruirete del prezzo bloccato che vi permetterà di ricevere gli 11 numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.
- **Consegna gratuita.** Ogni mese, **SUPER CONSOLE PLAYSTATION** entrerà a casa vostra in modo gratuito. Infatti, sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherete nessun supplemento di spedizione.
- **Sicurezza di ricevere tutti i numeri.** Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non doveste ricevere uno o più numeri di **SUPER CONSOLE PLAYSTATION**, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti - tel. 02/66526213 (dalle 9 alle 12:30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.
- **Attivazione immediata.** Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il vostro abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverete in modo tempestivo la vostra copia di **SUPER CONSOLE PLAYSTATION**.

Ma ora c'è un nuovo, fantastico, vantaggio: **abbonandovi subito a SUPER CONSOLE PLAYSTATION avrete la possibilità di regalare ad un vostro amico un secondo abbonamento, usufruendo di un ulteriore sconto del 50% (29.000 lire anziché 58.000 lire), e di avere quindi due abbonamenti all'incredibile cifra di 87.000 lire!**

NON SIAMO IMPAZZITI. E' IL NOSTRO MODO DI AUGURARVI BUON ANNO!

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 che pagherò:

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 e regalare ad un amico un secondo abbonamento al fantastico prezzo di lire 29.000 per un totale di 87.000 lire che pagherò:

☐ con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.a. - c/c38805206(specificando la causale del versamento)
☐ con assegno intestato a Gruppo Editorale Futura S.p.a. che allego
☐ con carta di credito ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

Numero completo della carta di credito _____ Data di scadenza ____ /____

Nome e cognome del titolare della carta _____ Firma _____

DATI SOTTOSCRIVENTE ABBONAMENTO

Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

DATI EVENTUALE SECONDO ABBONAMENTO

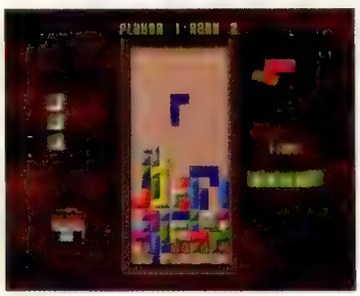
Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

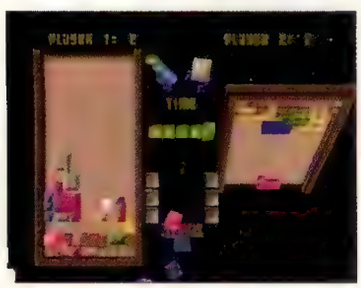
L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione a Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MI). I Suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

THE NEXT **TETRIS**

Non lasciatevi ingannare dal titolo. **The Next Tetris** offre ben poche novità rispetto all'originale rompicapo russo...

Versione:	Europea
Casa:	Hasbro
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Puzzle game





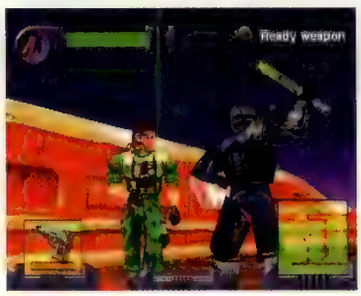
PER LA SERIE "COME SFRUTTARE PER l'ennesima volta un titolo di grande successo" ecco **The Next Tetris**, ultima produzione ispirata al celebre rompicapo di origine russa. Le novità presenti in questo prodotto sono veramente ridotte al minimo e riguardano più che altro la realizzazione tecnica, ora più curata nella definizione dei fondali e dei blocchi, e la presenza di nuove modalità di gioco in singolo e in coppia. Ora infatti è possibile partecipare, oltre a prove di resistenza (ovvero si continua fino a quando i blocchi non raggiungono la parte alta dello schermo) anche a prove a tempo di varia natura, in cui alla precisione e allo studio delle mosse dev'essere associata anche la velocità e la rapidità. L'unica novità di un certo rilievo nell'impostazione di gioco, ovvero l'unico elemento che differenzia in maniera evidente il **Tetris** originale da questa nuova versione, è la possibilità, in particolari situazioni, di dividere in due i pezzi tappando in questo modo dei buchi creati dai movimenti precedenti. In questo modo è leggermente più semplice riprendersi da un errore ed è più facile trovare un punto in cui piazzare anche i pezzi più scomodi e meno utili. Questa novità non rappresenta comunque un elemento sufficiente per convincerci dell'utilità di una nuova versione; anche gli appassionati di questo genere di gioco infatti riusciranno difficilmente a trovare spunti validi per l'acquisto di **The Next Tetris**, soprattutto se in possesso di una precedente versione di questo titolo.

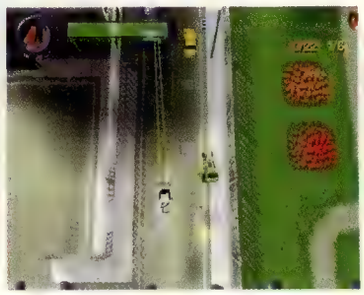
Marco Ravetto

VOTO **65%**

ACTION MAN

Un tempo c'era Big Jim a combattere contro i nemici più malvagi. Ora invece che Jim è andato in pensione, c'è Action Man...





Versione:	Europea
Casa:	Hasbro
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

ACTION MAN DEV'ESSERE UN PER- sonaggio abbastanza popolare negli Stati Uniti (o comunque più famoso che in Italia) dato che Hasbro ha deciso di dedicare a questo pupazzo (o *action figure*, se vogliamo riempirci la bocca con un termine più tecnico) un videogioco in cui, utilizzando tutta una serie di *gadget*, armi e mezzi più o meno stravaganti, il nostro eroe dovrà ancora una volta salvare il mondo dai malvagi piani del Dottor X, intenzionato a conquistare il potere utilizzando delle sostanze chimiche altamente tossiche e radioattive. Per fermare questa minaccia Action Man dovrà superare un numero impressionante di livelli, caratterizzati da diverse impostazioni strutturali in grado di garantire una notevole varietà di situazioni. Ecco quindi che in alcuni livelli, a bordo di un veicolo, in puro stile **Grand Theft Auto**, il nostro eroe dovrà vagare per la città ricercando ed eliminando i numerosi nemici presenti, mentre in altre fasi l'azione si svilupperà per così dire "alla **Metal Gear Solid**" (anche se in maniera molto più semplificata, sia chiaro), con enigmi da risolvere e avversari da combattere. Purtroppo però, probabilmente per adattare il gioco ad un target non particolarmente esigente, ovvero ai bambini che acquistano le *action figure* di questo eroe, il livello di difficoltà di **Action Man** è piuttosto basso e i giocatori più esperti non impiegheranno che poche ore per riuscire a portare a termine tutte le missioni e sconfiggere una volta per tutte il malvagio Dottor X. Anche la realizzazione tecnica non è sempre impeccabile e si ha spesso la sensazione che i programmatori abbiano cercato più di riprodurre fedelmente i vari *gadget* e macchinari a disposizione di Action Man che di creare ambientazioni ricche e dettagliate. Un titolo discreto sia nell'impostazione strutturale che nella realizzazione tecnica, che perde diversi punti nella valutazione globale a causa di una longevità piuttosto limitata.

Fabio Ravetto

VOTO **62%**

LEGO RACERS

I mattoncini Lego approdano anche su Playstation. Peccato che il risultato non sia dei migliori...

Versione:	Europea
Casa:	Lego
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

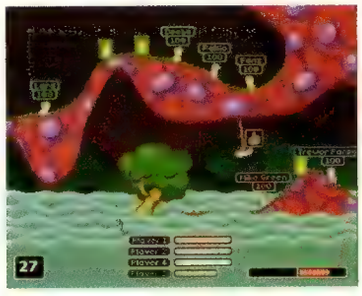
ANCHE I PRODUTTORI DEI MITICI MATtoncini Lego, dopo aver resistito per anni alle lusinghe delle *software house*, hanno ceduto infine i diritti di sfruttamento di immagine per la creazione di un titolo che, soprattutto per quanto riguarda la realizzazione tecnica, sfrutta al massimo le più famose creazioni della casa danese. **Lego Racers** altro non è che una simulazione automobilistica in cui il giocatore ha la possibilità di creare dal nulla, utilizzando i sopracitati mattoncini (uniti a una buona dose di fantasia, che non guasta mai), sia la vettura da utilizzare nel corso della competizione che il pilota. Superata questa prima fase si scende in pista, affrontando una serie di percorsi che si ispirano alle più recenti e popolari produzioni Lego. Ecco quindi livelli ambientati tra i pirati, nell'antico Egitto o nello spazio, giusto per citare un paio di esempi, in cui, aiutati anche dalla presenza di una serie di armi e di potenziamenti, bisogna prevalere sui numerosi avversari controllati dalla CPU. Il campionario di armi a disposizione è veramente ampio e comprende, oltre ai classici turbo, missili e compagnia bella, anche delle chiazze d'olio da lasciare a terra per fermare l'avanzata del nemico oppure degli arpioni che, sparati contro un avversario, lo bloccano temporaneamente. Strutturalmente **LR** non è molto diverso dalle decine di **MarioKart**-cloni disponibili su PlayStation dato che, fatta eccezione per la possibilità di costruire dal nulla la propria vettura, le novità presenti nel titolo sono veramente ridotte al minimo. La realizzazione tecnica, globalmente discreta anche nella modalità di gioco in coppia (lo *scrolling* si mantiene sempre su livelli più che accettabili) fa da contorno a un gioco tutto sommato piacevole, che manca però di tutte quelle caratteristiche necessarie a garantire un'elevata longevità.

Marco Ravetto

VOTO **63%**

WORMS ARMAGEDDON

Un gioco strategico in cui i protagonisti non sono i soliti soldati, bensì delle armate composte da vermi? Già, ed è anche molto divertente...



Versione:	Europea
Casa:	Hasbro
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Strategico/Party game

APPRODA ANCHE SU PLAYSTATION

Worms: Armageddon, secondo titolo (*spin-off* esclusi) avente come protagonisti i simpatici vermi da combattimento di Team 17. Rispetto all'illustre predecessore ben poco è cambiato nella struttura di gioco e le novità più rilevanti riguardano la presenza di livelli e di ambientazioni completamente ridisegnate oltre ad armi ancora più potenti e distruttive. Ecco quindi che, al comando di un manipolo di eroici vermi, il giocatore dovrà muoversi attraverso gli ampi livelli e attaccare l'esercito nemico, cercando di spazzare le armate avversarie. Nella migliore tradizione del genere, **Worms: Armageddon** è un titolo impostato in turni in cui, malgrado il *look* demenziale e la presenza di personaggi assurdi, è fondamentale studiare una strategia di gioco. Per riuscire a vincere infatti è fondamentale imparare ad utilizzare al meglio le armi e a calcolare l'incidenza del vento sulla traiettoria dei colpi, dato che anche il minimo errore di mira può avere conseguenze catastrofiche. La discreta intelligenza artificiale dell'esercito controllato dalla CPU garantisce una sfida di ottimo livello, anche se, com'era lecito aspettarsi da un titolo del genere, **Worms: Armageddon** offre il meglio di sé nelle sfide contro uno o più amici. E' proprio il *multiplayer* infatti la modalità di gioco più divertente, soprattutto nelle sfide in quattro con alleanze (vere o presunte) che si formano e si sgretolano con estrema facilità, causando ripicche di vario genere e mosse eseguite più per vendicarsi di un torto subito che per puntare alla vittoria. Insomma, **Worms: Armageddon** è certamente un titolo più che discreto se giocato in singolo (anche se la ripetitività della struttura di gioco potrebbe alla lunga portare a una diminuzione del livello d'interesse), ma assolutamente imperdibile per chi ha la possibilità di giocare costantemente contro uno o più amici.

Fabio Ravetto

VOTO **83%**

THOUSAND **ARMS**

L'invasione di RPG continua con **Thousand Arms**, titolo di Atlus da poco convertito anche per il mercato americano.

Versione:	Americana
Casa:	Atlus
Sviluppatore:	Red Software
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG

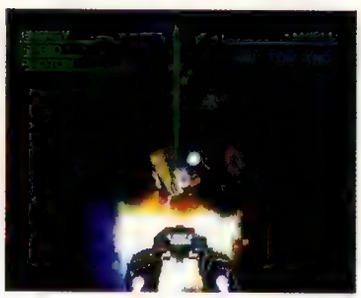
THOUSAND ARMS È UN RPG ABBASTANZA insolito, in cui elementi tipici di questo genere si miscelano con alcune interessanti peculiarità; oltre a dover combattere contro decine e decine di mostri, risolvere enigmi di vario genere e recuperare oggetti, Meis, il protagonista del gioco, deve anche riuscire a organizzare degli appuntamenti per incrementare le proprie abilità. Una volta che una ragazza sarà entrata nel *party* potrete visitare una zona della città denominata *Dating Statue*, da cui entrare nella sezione degli appuntamenti; a questo punto potrete scegliere se parlare con la ragazza, offrirle un dono oppure partecipare a un mini-gioco, di diversa natura a seconda della ragazza selezionata. Oltre ad essere una delle sezioni più divertenti del gioco, la fase degli appuntamenti ricopre un ruolo di notevole rilevanza dato che consente di migliorare in maniera sensibile le capacità di Meis e, di conseguenza, di aumentare le speranze di sconfiggere i nemici nelle fasi più avanzate. Nella migliore tradizione del genere infatti non mancano i combattimenti caratterizzati da un'impostazione strutturale abbastanza originale; il *party*, composto da tre personaggi si spezza in due (l'attaccante in prima linea e gli altri due personaggi di supporto) con diverse funzioni disponibili a seconda della posizione. Attacchi, armi speciali o provocazioni in grado di incrementare la propria forza sono solo alcune delle possibilità disponibili nelle fasi d'attacco di **TA**, gioco decisamente interessante sotto il profilo strutturale. Le diverse peculiarità del titolo Atlus, unite a una realizzazione tecnica tipicamente *japu* (con un mix particolare fra grafica 2D e 3D) di discreta fattura rendono **TA** un titolo interessante che, pur non raggiungendo la denominazione di capolavoro, non mancherà di divertire gli appassionati del genere.

Marco Ravetto

VOTO **80%**

STAR IXIOM

Namco torna nello spazio con **Star Ixiom**... Speriamo che ci resti a lungo...

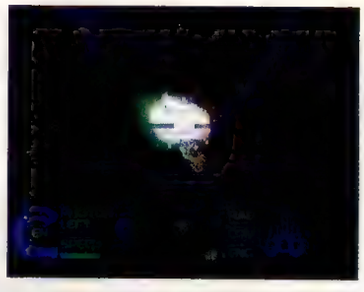


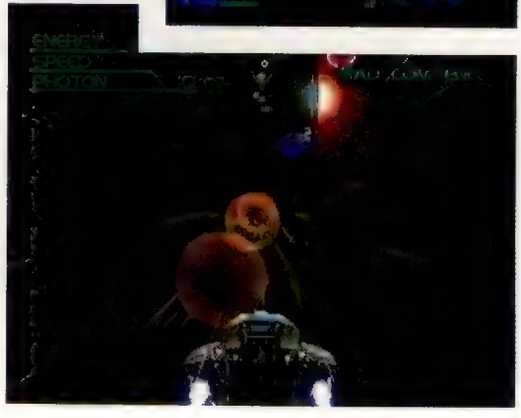
Versione:	Giapponese
Casa:	Namco
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto

STAR IXIOM È IL CLASSICO TITOLO IN cui la presenza di caratteristiche abbastanza interessanti passa in secondo piano a causa di evidenti errori sia nella struttura di gioco che nella realizzazione tecnica. Proprio quest'ultimo aspetto rappresenta la lacuna principale del titolo Namco dato che, soprattutto per quanto riguarda la grafica, il lavoro svolto dai programmatori nipponici è tutt'altro che pregevole. Le varie astronavi e stazioni spaziali presenti non sono particolarmente definite, i dettagli sono ridotti al minimo e anche le esplosioni, soprattutto se confrontate con quelle visibili in altre produzioni del genere, non convincono pienamente. L'azione poi si sviluppa in maniera abbastanza semplice e lineare, tanto che le sezioni in cui il titolo Namco offre il meglio di sé sono le fasi che precedono o seguono la conclusione di una missione, in cui è possibile muoversi all'interno delle varie basi per colloquiare con le varie persone presenti. L'inserimento di una mappa da cui scegliere il punto d'arrivo e il percorso da seguire è certamente un elemento interessante, dato che consente di studiare strategie di gioco e di pianificare i movimenti e costringe il giocatore a pensare e non solo a sparare. Questo particolare da solo però non è in grado di risollevare le sorti di un titolo minato da evidenti problemi in ogni settore. Namco ha mostrato ancora una volta la sua incapacità di primeggiare nel settore, producendo un titolo tutto sommato abbastanza scadente e privo di quei requisiti necessari a garantire sia un'elevata longevità che una buona giocabilità.

Fabio Ravetto

VOTO **57%**





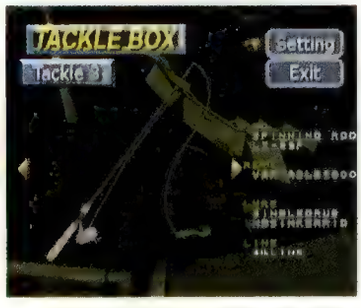
BASS LANDING

Alzati all'alba, affronta freddo e nebbia, scegli un tipo d'amo, buttalo in acqua e aspetta... aspetta... aspetta...

Versione:	Americana
Casa:	Agetec
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Simulazione di pesca

L'ARRIVO DI BASS LANDING IN REDAZIOne è stato salutato con notevole interesse da tutti i collaboratori, dato che l'enorme confezione del gioco conteneva, oltre ovviamente al CD e al manuale d'istruzioni, anche un *controller* a forma di canna da pesca, simile, tanto per intenderci, a quello prodotto da Sega per la conversione di **Get Bass** su Dreamcast. La speranza era quella di trovarsi di fronte a un gioco dotato della stessa giocabilità del titolo appena citato, magari con una longevità superiore. Inutile dire che purtroppo non è stato così. La dura verità infatti è che, malgrado le premesse fossero decisamente interessanti, **Bass Landing** è una delusione completa. Certo, abbiamo un *controller* apposito dotato di mulinello per rendere più viva l'esperienza, c'è un'interessante sezione *Tutorial* per apprendere le principali tecniche da utilizzare... e poi? E poi basta, dato che, una volta scelto il luogo in cui si vuole pescare, stabilito il tipo di esca e fatto il primo lancio appaiono improvvisamente tutti i difetti del titolo Agetec. La superficie del lago è impenetrabile, completamente immobile e, almeno a prima vista, priva di qualsiasi forma di vita. Sembra infatti che i pesci siano tutti fuggiti, nascosti in qualche angolo o sterminati da qualche strana malattia acquatica; è ovvio che la pesca non dev'essere semplice (non pretendiamo che ogni lancio si concluda con una cattura) ma è anche vero che continuare a lanciare l'esca, per poi riavvolgerla tristemente senza aver avvistato neanche lontanamente una possibile preda è abbastanza deprimente. Pessimo.

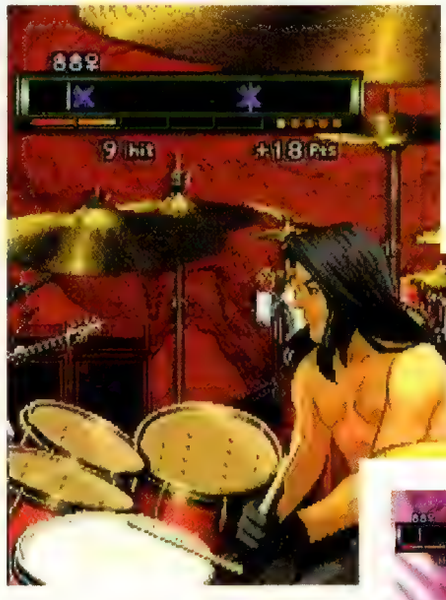
Marco Ravetto

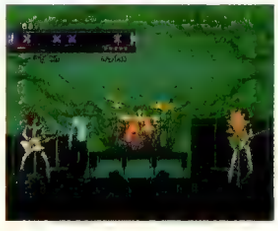


VOTO **63%**

PERFECT PERFORMER

L'ennesimo gioco musicale di provenienza nipponica? Sì, ma con qualche novità...





Versione:	Giapponese
Casa:	Buroku
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Rhythm game

SE AVETE SEMPRE SOGNATO DI FAR parte di una famosa band musicale, di girare il mondo con milioni di fan urlanti (e diversi miliardi sul conto in banca) potrete realizzare, almeno in parte, il vostro sogno con **Perfect Performer**; grazie a questo nuovo titolo infatti potrete esibirvi su veri palcoscenici, controllando il vostro strumento preferito tra quelli a disposizione. L'unico problema è che, trattandosi di una produzione nipponica, il gruppo prescelto dai programmatori non è certo dei più popolari, almeno qui in Europa (o più in generale, in tutto il mondo, tranne che in Giappone) e risponde al nome di The Yellow Monkey: il loro stile, simile al pop britannico (con il solito cantante dalla voce stridente) non è certo dei più coinvolgenti ma, grazie all'azione frenetica del gioco, anche le loro canzoni risultano sopportabili. Una volta scelto uno dei quattro componenti (voce, chitarrista, bassista e batterista) dovrete, nella migliore tradizione del genere, seguire il ritmo della musica mediante la pressione dei corrispondenti tasti sul pad. A seconda della *performance*, potrete ammirare diverse reazioni da parte della folla e, fattore senza dubbio più importante, passare di livello e provare a suonare nuove e sempre più difficili canzoni. La struttura di gioco è quindi quanto di più semplice si possa immaginare, ma, soprattutto in compagnia di amici (si può giocare anche in quattro, controllando quindi tutti i componenti della band) **Perfect Performer** si rivela abbastanza divertente, grazie soprattutto a un sistema di controllo abbastanza preciso e puntuale. Non si tratta certo del miglior esemplare del genere, ma **Pefect Performer** farà probabilmente la felicità di tutti gli appassionati di questo incredibile gruppo (forse un paio in tutta Italia... e sono ottimista).

Fabio Ravetto

VOTO **73%**

SuperTrix

a cura di Erik Pede

HOT WHEELS TURBO RACING

TURBO ILLIMITATI
Portatevi sulla schermata del menu principale e premete in sequenza i tasti R2, L1, ●, ▲, R1, L2, L1, R2. In caso di corretta esecuzione udirete un suono e potrete beneficiare di una scorta illimitata di accelerazioni turbo.

AUTOMOBILINA TOWJAM
Tornate sul menu principale e spingete in sequenza i tasti ●, ▲, L1, R1, L2, R2, ●, ▲. Anche in questo caso udirete un suono in caso di corretta esecuzione.

AUTOMOBILINE RIMPICCIOLITE
Rimanete sul menu principale e premete in sequenza i pulsanti ●, R2, L2, ▲, ▲, L2, R2, ●. Il solito suono vi avviserà del corretto inserimento della sequenza che vi permetterà di giocare con delle versioni ulteriormente miniaturizzate delle automobiline da collezione Hot Wheels.

PNEUMATICI MAGGIORATI
Restando sul menu principale pestate in sequenza i tasti ●, ▲, ●, ▲, R1, R1, L2, L2. Un suono vi avviserà dell'avvenuta installazione dei pneumatici maggiorati sulle vostre automobiline.

GRAFICA FLAT-SHADED
Stavolta la sequenza da inserire sul menu principale è composta dai pulsanti L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2. In caso di corretta esecuzione udirete un suono e vi ritroverete con un motore poligonale ombreggiato e totalmente privo di *texture*.

KNOCKOUT KINGS 2000

CREAZIONE DEI PUGILI
Inserite i seguenti codici nella sezione dedicata alla creazione dei pugili all'interno della modalità *Career* per sbloccare i personaggi segreti, e non dimenticate che dovrete premere il tasto ◉ sulla schermata precedente al combattimento per salvare i nuovi combattenti e utilizzarli in seguito nelle modalità *Career* ed *Exhibition*.
GARGOYLE – pugile Gargoyle
SHMACKO – pugile Clown
ROSWELL – pugile alieno
O – pugile O
Q_TIP – pugile Q-Tip
TIM_DUNCAN – pugile Tim Duncan
MARLON_WAYANS - pugile Marlon Wayans
MARC_ECKO - pugile Marc Ecko
JERMAINE_DUPRI – pugile Jermiane Dupri
ED_MAHONE – pugile Ed Mahone

MISSION: IMPOSSIBLE

PASSWORD
Inserite i seguenti codici sulla schermata delle password e ignorate qualsiasi messaggio di *password* errata.
TTOPFSECRETT – Messaggio segreto
GOOUTTAMYWAY – modalità Turbo
BIONICJUMPER – salti potenziati
IMTIREDTODAY – modalità al rallentatore
SEECOOLMOVIE – accesso alle sequenze FMV

NHL 2000

POWER PLAY
Se venite coinvolti in un combattimento non reagite: in questo modo il vostro avversario verrà mandato fuori per 5 minuti e potrete beneficiare di una lunga situazione di superiorità numerica.

SQUADRA EA SPORTS
Date inizio ad una partita singola (modalità *Exhibition*) e premete ripetutamente i tasti L2 e R2 per avere accesso alla squadra segreta EA Sports.

PROVOCAZIONI
Dopo aver segnato una rete o dopo aver vinto un combattimento spingete il pulsante ▲ per far sì che i vostri tifosi deridano gli avversari e commentino apertamente la loro prestazione scadente, e ricordate che tenendo premuto il pulsante più a lungo i suoni emessi dal pubblico saranno diversi.

WINNING ELEVEN 4 (JAP)

STADIO CLUBHOUSE
Selezionate un livello di difficoltà qualunque e vincete la Konami Cup per avere accesso allo stadio Clubhouse nella modalità *Exhibition*.

SPECIAL JAPAN TEAM
Completate la sezione *Olympic* con la nazionale nipponica per ottenere lo *Special Japan Team*.

SQUADRE ALL STARS
Impostate l'opzione *Auto Save* su ON, partecipate alla modalità *International Cup*, scegliete una squadra qualunque, selezionate il livello di difficoltà *Normal*, portate a 10 minuti il tempo di gioco e vincete la coppa. Dopo la sequenza finale verrà eseguito un salvataggio automatico sulla *memory card* che vi permetterà di avere accesso a due squadre segrete nella modalità *Exhibition*.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (USA)

PASSWORD DEL COMPUTER

Quando vi troverete nella stanza in cui Nikolai Ginovaef spara ad uno dei membri del suo team (per l'esattezza nei pressi dell'archivio dell'ospedale), utilizzate il computer sulla scrivania e inserite uno dei seguenti termini come *password*: ADRAVIL, AQUACURE o SAFSPRIN.

DIARIO DI JILL

Per ottenere il diario bonus di Jill dovrete raccogliere tutti i documenti disseminati all'interno del gioco nello stesso ordine in cui vengono classificati nella schermata dell'inventario.

COSTUMI SEGRETI

Per poter utilizzare i cinque costumi segreti dovrete terminare il gioco e ottenere la chiave della boutique, all'interno della quale potrete accedere ad un numero di costumi strettamente correlato alla vostra prestazione nella partita precedente. Scendendo più nel dettaglio, risolvendo **Resident Evil 3: Nemesis** al livello *Easy* con un voto superiore alla F troverete due vestiti nella boutique, mentre il completamento del gioco al livello *Hard* con una valutazione pari ad A vi permetterà di scegliere il vostro costume dalla rosa completa di quelli segreti, ovvero l'abbigliamento originale S.T.A.R.S., il completo indossato da Regina nel "cugino" **Dino Crisis**, una divisa della polizia con minigonna, un set di abiti da discoteca e una tenuta da motociclista.

TESTO INFORMATIVO

Dopo aver completato il gioco per la prima volta, ogni successivo completamento vi fornirà l'accesso ad un breve testo esplicativo riguardante gli altri personaggi della saga, inclusi i protagonisti di **Resident Evil 2**.

THE MERCENARIES

Per sbloccare il sottogioco intitolato *The Mercenaries* dovrete semplicemente terminare il gioco principale, senza dover soddisfare alcun requisito particolare. Una volta completata la missione standard, infatti, vi verrà chiesto di salvare una partita che, ripresa in seguito, vi permetterà di scegliere il vostro personaggio tra i tre mercenari del team di soccorso Umbrella per poi misurarvi in una specie di movimentato tiro al bersaglio con tanto di limite di tempo (due minuti).

TRICK'N SNOWBOARDING

PERSONAGGI DI RESIDENT EVIL

Portatevi sulla schermata dei titoli e spingete in sequenza i tasti ▲, ▲, ✕, ✕, ■, ●, ●, ●. In caso di corretta esecuzione udirete un rumore particolare e potrete giocare nei panni di Leon Kennedy, Claire Redfield e addirittura in quelli di un poliziotto tramutato in uno *zombie*.

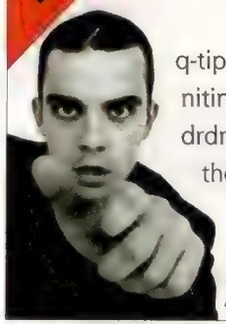
No. 1 IN THE WORLD

www.biomassa.com

INTERNATIONAL

feedback
mbittan@tin.it

rumoriconsigliati
www.maffia.it



q-tip **amplified**
nitinsawhney **beyond skin**
drdre **2001**
thepsychonauts **hotblood/invadingspace**

IL MIO NOME È ROBBIE WILLIAMS E HO IMPARATO A SCHIVARE LE PALLOTTOLE GIOCANDO A PONG.

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

tiredwired

JANUARY

I CONTENUTI DI WIRED 7.12 (dicembre nove nove)

Numero di pagine:	432
Di cui: inserzioni pubblicitarie	289 (67%)
contenuti editoriali	142 (33%)
Di cui: articoli	84 (20%)
rubriche promozionali	58 (13%)

Bottom line: d'accordo che la pubblicità è l'anima del commercio (e dell'editoria), ma neanche *Consolemania* degli anni d'oro era arrivata a tanto. Quindicimila lire per un catalogo pubblicitario. Almeno quello dell'IKEA è gratis. *Damn.*

visionirevisioni

"I think everybody should live in Japan at least once."
(Douglas Coupland)

Autentico evento dell'ultima edizione del festival di Berlino e del recente Torino Film Festival, *eXistenZ* di David Cronenberg rappresenta la più geniale, bizzarra, illuminante riflessione sul significato filosofico dei videogaming. Il *leit-motiv* del film, infatti, è lo sbriciolamento dello statuto ontologico del reale perpetrato dalla simulazione videoludica. A differenza del fumettone dei Wachowski bros, *The Matrix*, *eXistenZ* è un raffinato rompicapo metafisico, uno straordinario *trip* schizoludico tra le pieghe sconnesse del finzionale, che ti lascia basito anche dopo ripetute visioni/interazioni.
Press play to start.

EXISTENZ: IL VIDEOGIOCO NEL VIDEOGIOCO

La PlayStation del futuro non è prodotta da Sony ma dalla misteriosa Antenna Research e non si collega alla televisione, bensì direttamente alla mente del giocatore. Ancora una volta (cfr. *Videodrome*), la commistione tra l'artificiale e l'umano, tra reale ed illusione è al centro della speculazione cronenberghiana. La protagonista della storia è Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), una *game designer* idolatrata come una pop star[1]. Il film si apre con la presentazione del nuovo videogioco (**eXistenZ**, appunto) in una chiesa sconsacrata. Ma la dimostrazione viene bruscamente interrotta dal grido di battaglia di un gruppo di terroristi: "Morte a **eXistenZ**! Morte ad Antenna Research! Morte alla demone Allegra Geller!". Quel che segue è il resoconto della fuga di Allegra e del suo *bodyguard* Ted Pikul (Jude Law) attraverso la campagna canadese, un *road movie* allucinato e allucinante.

Assistere alla proiezione di *eXistenZ* è come prendere parte ad un videogioco: la pellicola – ma forse dovremmo ldire a simulazione – viene letteralmente downloadata di fronte ai nostri occhi. L'esperienza è autenticamente "immersiva": il termine, mutuato dal gergo tecnico della realtà virtuale, è quanto mai azzeccato visti i continui richiami ittici (cfr. la "fabbrica" dei *videogames* all'interno del film). L'esperienza videoludica come quella onirica, può trasformarsi in un incubo specie se è l'intera "persona" del giocatore ad essere catapultata all'interno della simulazione[2]. Ma c'è di più, mentre gli attuali sistemi di realtà virtuale si limitano a tradurre i movimenti del giocatore in corrispondenti azioni all'interno del mondo finzionale, in *eXistenZ*, l'"azione" è simulata a livello interiore, nella mente dell'utente. Non c'è *output*, dunque, ma *input* subcosciente: il gioco stimola direttamente le ansie, le paure, l'inconscio dei *players*. I passaggi interdimensionali tra racconto filmico e resoconto videoludico non vengono segnalati in alcun modo e lo spettatore/giocatore non è messo nella condizione di poter decodificare lo svolgersi dell'"azione". Parafrasando Seth Brundle, che ne *La Mosca*, si domandava ossessivamente: "è reale o è solo Memorex?", Pikul si chiede "siamo ancora nel gioco?". Non è facile rispondere. Reale e virtuale si intersecano, si sovrappongono e confondono, originale e copia perdono di significato come nel video di Michael Gondry, *Let Forever Be* (Chemical Brothers). Per risolvere l'enigma, servirebbe un *cheat mode*...

...O meglio, un generatore di *cheat mode*. Già perché a differenza dei videogiochi tradizionali – mere riletture di sceneggiature già stabilite *ex ante* dal programmatore – **eXistenZ** è sempre diverso, sempre nuovo perché muta continuamente col mutare del personaggio, si adatta alle caratteristiche del *player*.

Il videogioco definitivo? Non esattamente. Già perché pur trattandosi di una simulazione straordinariamente realistica, **eXistenZ** (o **traScenDenz**) è tuttavia afflitta dagli stessi limiti che affliggono i *videogames* di oggi. In più di un'occasione, Allegra lamenta la scarsa caratterizzazione dei personaggi e la natura arbitraria della trama. *eXistenZ* mette a nudo la fallacia dei meccanismi di simulazione ed è dunque una riuscita metafora del cinema, dei videogiochi e della *fiction tout court*. Ma *eXistenZ* ripropone anche una delle ossessioni ricorrenti della postmodernità: il modello, il doppio, l'artificiale che prende la forma ora del replicante dickiano, ora dell'illusione psicologica indotta dalla matrice.

[1] Non ci siamo ancora arrivati, ma manca poco: del resto, la *nu culture* videoludica è intrisa dello stesso fanatismo integralista dei culti e delle sette religiose, basti vedere l'accanimento col quale i giocatori si scannano nei *newsgroups* per difendere l'onore della loro scatoletta delle meraviglie o dei simulacri elettronici, per tacere del fenomeno tutto nipponico degli aidoru.
[2] ...Laddove la tecnologia attuale consente tutt'al più l'inserimento iconoclastico del volto (cfr. l'espediente "*face in the game*" di EA Sports).

FLASHBACK: LA FATWA

All'origine di *eXistenZ* c'è la vicenda di Salman Rushdie. Com'è noto, l'autore dei *Versetti Satanici* è stato condannato a morte dagli integralisti islamici per essersi "preso gioco" del Corano. La protagonista del film, Allegra, è analogamente perseguitata da un gruppo di fanatici, i cosiddetti "Realisti", che la considerano un pericolo per la società e si battono per la messa al bando della sua creazione, **eXistenZ**.

Nel 1995, Cronenberg ha intervistato Rushdie per la rivista canadese *Shift*[3]. Del pezzo mi ha particolarmente colpito uno scambio di battute tra il regista e lo scrittore sul tema dei videogiochi, che mi permetto di sottoporre alla vostra attenzione:

> **Rushdie**: "[i videogiochi] sono come le parole crociate perché una volta che hai sconfitto il gioco, hai risolto tutte le sue possibilità"
> **Cronenberg**: "Non rimane nulla."[4]
> **Rushdie**: "Mentre questo non vale per ogni opera artistica. Puoi sperimentarla più volte. E se la riguardi cinque anni dopo, ti ritrovi di fronte ad un'altra opera. È una cosa differente. C'è una differenza tra un rompicapo e un libro. [i videogiochi] sono dei *puzzle* molto arguti, sono divertenti richiedono una certa bravura ed attivano abilità particolari, che è utile sviluppare. Ma restano dei semplici giochi."

Dunque: i videogiochi non sono arte, bensì dei rompicapo ("*puzzle*", "*crosswords*"), per quanto "arguti". In altre parole, secondo Rushdie, la vera arte resiste alla fruizione, non si lascia conquistare dallo spettatore, ma al contrario, lo seduce, lo fa suo. Il gioco, quando completato, non offre ulteriori spunti di interesse. Una volta sedotto, viene abbandonato. Mi permetto di dissentire. Ritengo infatti che il videogioco (a) possieda uno statuto autonomo e (b) possa essere considerato una forma d'arte. Che l'oggetto tecnoludico - in quanto interattivo - non possa essere ammesso nell'esclusivo club dell'arte, mi sembra quantomeno opinabile. Altrettanto discutibile, a mio parere, è la tesi che il videogioco perda tutto il suo fascino una volta completato. Rushdie forse ignora che esiste tutta una categoria di titoli che si prestano a infinite riletture: i giochi sportivi, le simulazioni manageriali, i giochi aperti come **Simcity**, i simulatori di volo etc. Ma le stesse avventure "a termine" custodiscono segreti e zone meandriche, strade da percorrere, itinerari sconosciuti che restano tali anche dopo aver "completato" il gioco. Penso a **Super Mario**, ad **Half-Life**, a mille altri titoli, che si prestano a fruizioni ripetute, ad un'esplorazione infinita, che celano sorprese che le mille guide *off* e *on line* tentano, vanamente, di svelare. Quarto, perché – al pari delle opere d'arte – anche i giochi cambiano con il passare degli anni, con il mutare dell'estetica videoludica. Conservano una loro fittizia identità solamente nella nostra immaginazione, che tende ad ipostatizzarli. Lo ha dimostrato il fenomeno dell'emulazione e del *retrogaming*: i classici o presunti tali sono diversi da come li ricordavamo. Ci stupisce la loro approssimazione grafica, l'immane sproporzione tra l'estrema semplicità del *gameplay* e l'inumano livello di difficoltà. Non sono giochi, ma ultra-giochi: all'apparenza sempre uguali, in realtà "altro da". Che poi a cambiare sia stato il giocatore piuttosto che il gioco, è un altro paio di maniche: ma lo stesso discorso vale allora anche per la letteratura, la pittura, la musica, il cinema. Non va infine dimenticato che i videogiochi, al pari di altre icone pop, hanno da tempo trasceso la dimensione puramente ludica per contaminare altri segmenti dell'immaginario collettivo, fino a diventare forme di comunicazione autonome, veicoli di senso. Penso ancora (sempre) a **Pong**, il capostipite dei *coin-op*. **Pong** è un feticcio culturale che ha sublimato la sua obsolescenza come strumento di intrattenimento reinventandosi continuamente, riproducendosi *ad infinitum* - un po' come il parassita vermiforme di *Shivers* - all'interno della dimensione autoreferenziale della televisione. Mentre scrivo "autoreferenziale della televisione" il mio occhio viene rapito dalle immagini dell'ultimo video di Robbie Williams che scorrono sullo *screen* del trinitron sony. Non so se l'avete notato, ma in un fotogramma fa capolino **Pong**. In modo quasi subliminale, forse Tyler Durden era a corto di membri in erezione da inserire in *Bambi*, non lo so. Fatto sta che al termine del video è partito un promo della Fila e, manco a farlo apposta, **Pong** si è impossessato del televisore per altri, infiniti secondi. **Pong** è come Ubik. **Pong** c'è. C'era prima che io nascessi. Ci sarà anche quando me ne sarà andato. Ma sto divagando. O forse no. Il *link* ipermediale a *Fight Club* non è gratuito come può sembrare: lo stesso *eXistenZ*, in fondo, è il resoconto di un lungo viaggio nei recessi della mente, ammicca alla schizofrenia e alla dissociazione dal proprio sè. Ironicamente, la fuga dal reale e dal contingente si attua attraverso una fusione con l'inconscio. Fuga centripeta, non centrifuga. Si rinuncia all'esterno per barricarsi all'interno: chiusi nella nostra stanzetta a giocare a **Silent Hill** e tutto il mondo fuori. Uno dei mondi possibili, beninteso. Per tornare al rapporto tra arte e videogiochi, lo stesso Cronenberg, in un'intervista rilasciata al mensile newyorkese *Village Voice*, ha ammesso la possibilità che, in un prossimo futuro, il connubio si possa realizzare:

> Because of the way that the pressure of technology seems to generate new art forms, I think that it's inevitable that there will emerge some new art form out of the computer technology that we see happening today. So I kind of pushed it a bit and came up with the idea of an artist who developed a very realistic game that had been somehow elevated to the level of art.

FUSIONE CONFUSIONE

eXistenZ - e la stessa prassi videoludica - rappresentano un'evidente allegoria dell'esperienza sessuale. Nello scenario cronenberghiano, la console è un utero pulsante, un organismo artificiale pluri-capezzolare che si collega al bioport – una presa o forse sarebbe meglio dire "orifizio" artificialmente aperto alla base della colonna vertebrale – per mezzo di un *umby-cord*, una sorta di cordone ombelicale. La pratica videoludica come metafora della copulazione: il giocatore viene letteralmente posseduto dal gioco. Ted Pikul (il grande Jude Law, un'altra splendida interpretazione dopo *Gattaca*) è "vergine" e non vuole giocare. In una scena cruciale di *eXistenZ* afferma "Non mi piace l'idea che il mio corpo venga penetrato". L'atto del videogiocare come simulazione del coito. La PlayStation si unisce al televisore, ne penetra il corpo tecnologico, catodico, lo fa proprio, subordina l'immagine trasmessa via etere a quella videoludica. Il risultato è un rapporto eteromediale. L'analogia non finisce qui: attraverso l'installazione il CD-ROM, si insinua nell'hard disk del PC per sfruttarne tutte le risorse. Non è *hardware*: è *hardcore*. In *eXistenZ*, Cronenberg rinuncia a joystick fallici, *vibra-pack* e altre protesi: il *gamepad* diventa un *gamepod* e l'interazione si pratica sotto forma di voluttuosa titillazione. Il feticismo tecnoludico, l'ultima frontiera della perversione. Allegra umetta l'orifizio e lo penetra digitalmente, prima di effettuare il collegamento/innesto. Giocare è un po' scopare, direbbe la Nicole Kidman/Alice nella scena finale di *Eyes Wide Shut*, che si svolge all'interno di un negozio di giocattoli, dopo che la figlia ha chiesto una Barbie in regalo (!). **eXistenZ** è un gioco progettato e sviluppato per essere giocato in coppia. Meglio, è la quintessenza dell'esperienza *multiplayer*, a sua volta analogo elettronico dell'orgia. Cronenberg approfondisce il concetto della trasformazione del corpo sottoposto alla continua e deformante interazione tecnologica/tecnoludica che già aveva affrontato in *Videodrome* e in *Crash*. il corpo è il luogo della mutazione, lo spazio della trasformazione, dello smembramento, il teatro del grottesco.

A questo proposito, Antonio Caronia e Domenico Gallo scrivevano:

> Cronenberg rappresenta con rara efficacia una mutazione del corpo che corrisponde a una mutazione sociale per il tramite di concreti processi tecnologici. [...] Non è solo una fessura nel ventre che permette a Max Renn l'inserimento della videocassetta ed il collegamento con il misterioso *Videodrome*: è tutto un meccanismo di compatibilità tra umano e artificiale che rende possibile anzi impone questa mutazione[5].

Se con *Videodrome* Cronenberg indagava il lato oscuro del medium televisivo, con *eXistenZ* mette in luce l'intima natura di quello videoludico. C'è un'evidente continuità tra i due film, che si manifesta con continui riferimenti incrociati. Si pensi solamente alla "*flesh gun*" di Max Renn che in *eXistenZ* assume la forma di una pistola fatta di ossa e carne che spara denti. In entrambi i casi abbiamo a che fare con strumenti di distruzione meccanico-biologici, in una viscerale (con)fusione tra carnale e artificiale. Lo stesso *gamepod* è una tecnologia organica: la console prova dolore, è vulnerabile ai virus, si ammala. È vivo, in altre parole, ma non nell'accezione di Tamagotchi, Pokemon o Furby. È vivo, e basta.

FLASHFORWARD: EGO & ALTER-EGO

eXistenZ tematizza un problema centrale dell'era digitale, quello dell'identità. Il concetto di *ego* oggi vive una crisi profonda. Mai come oggi l'individuo ha avuto a disposizione così tanti strumenti e tecnologie per ridefinire la propria identità, se non addirittura il reale *tout court*. Ma, si badi bene, Cronenberg non afferma, banalmente, che i fruitori di videogiochi tendono a sviluppare l'incapacità di distinguere il reale dall'illusione e se ne vanno in giro convinti di essere Ken di **Street Fighter**. Il problema è molto più complesso: quella che noi chiamiamo realtà non è qualcosa data una volta per tutte, a priori, ma è il frutto di un continuo atto creativo. In ogni istante noi letteralmente reinventiamo la nostra realtà, il nostro personaggio, la nostra situazione. Non è necessario aver letto Goffmann, Heidegger o Pirandello per sapere che è effettivamente così. È sufficiente una partita a **Tomb Raider**. In altre parole, noi partecipiamo ad un colossale gioco dei ruoli. "Assomigli sempre più al personaggio di un videogioco!", dice Pikul ad Allegra. "La realtà è un gioco che è creato da una volontà di potenza e di intelligenza", sostiene Cronenberg. L'(in)umana condizione del *videoplayer*, che ridefinisce il proprio sé ad ogni fruizione. Ora sono un campione di calcio, ora un avventuriero spaziale, ora un lottatore.

Game over.

Link: www.existenz.com

[3] Il testo completo dell'intervista - in lingua inglese, *of course* - è disponibile sul sito http://zappa.users.netlink.co.uk/cr_rushd.html

[4] Cronenberg non è un accanito giocatore. Ha dichiarato in varie occasioni di essersi avvicinato ai giochi elettronici grazie ai figli ma di averli trovati troppo lunghi (**Myst**) o terrorizzanti (**MechWarrior**). Ognuno ha i propri demoni.

[5] Caronia-Gallo, *Houdini & Faust*, Baldini & Castoldi, Milano, 1996, pag.128.

Primo Piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

CERCO i seguenti giochi per PlayStation: **Erhgeiz** (USA), **Spyro the Dragon** (PAL), **Monster Rancher 2** (USA), **Armored Core: Project Phantasma** (USA), **Armored Core: Master of Arena** (USA), **Silouette Mirage** (USA) e Pocketstation.
Per informazioni telefonare dopo le 19 allo 0371/80417 oppure via *e-mail* all'indirizzo caseificiodede@libero.it.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation: **Dead Or Alive** (£40.000), **Point Blank** (£35.000) e **Time Crisis** (£30.000) tutti in versione PAL, oppure scambio con **Front Mission 3**, **Front Mission 2** o **Front Mission Alternative**. Massima serietà. Annuncio valido solo per la zona di Udine. Per informazioni telefonare allo 0432/675793 e chiedere di Daniel.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Rival Schools** (JAP) a £30.000; **Motor Toon GP 2** (JAP), **Philosoma** (PAL), **Rockman 8** (JAP), **Smash Court Tennis** (JAP), **Battle Arena Toshinden 2** e **3** (JAP), **Vampire** (JAP) e **Vandal Hearts** (PAL) a £20.000 cadauno. Non faccio scambi. Annuncio valido solo per Roma. Per informazioni telefonare allo 0335/8356523 e chiedere di Federico.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi originali e PAL: **Time Crisis** (£35.000), **Final Fantasy VII** (£30.000), **Ridge Racer Type 4** (£30.000), **Spyro The Dragon** (£30.000), **Silent Hill** (£30.000), **WipEout 2097** (nuovissimo, £60.000), **Loaded** (£25.000), **Rage Racer** (£25.000), **Super Puzzle Fighter 2 Turbo** (£30.000), **Ridge Racer Revolution** (£25.000), **Aquanaut's Holiday** (£20.000), **Tomb Raider 1-2-3** (in blocco a £70.000), **Soul Reaver: Legacy of Kain** (£25.000), **Tenchu** (£25.000), **Rival Schools** (£30.000). Spedizione tramite vaglia postale e spese di spedizione a vostro carico.
Per informazioni più dettagliate telefonare allo 0347/4793759 (ore 13/14 e dopo le 20) oppure via *e-mail* all'indirizzo sasiza@tin.it.

CERCO per Sony PlayStation il gioco in versione giapponese originale **Captain Tsubada J**, ad un prezzo ragionevole. Massima serietà. Annuncio valido solo per Bologna e provincia.
Telefonare allo 0348/5660858, ore serali o pomeridiane.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Formula 1** e **Pax Corpus** a £30.000 cadauno; **The Fifth Element**, **The Last Report**, **Tetris Plus**, **Bust A Move 2** a £40.000 cadauno; **Resident Evil 2**, **Oddworld: Abe's Exoddus** a £50.000 cadauno. Per due giochi comperati un terzo in regalo. Pagamento in contrassegno.
Per informazioni telefonare allo 039/6020823 e chiedere di Valeriano.

VENDO SonyPlaystation universale con Dual Shock, *memory card*, due pad, tappetino per ballare, più di 25 giochi tra cui **Resident Evil 3**, **Carmageddon**, **Macross VF-X 2**, **Dino Crisis**, **Star Ixiom** in blocco a £500.000, spese di spedizione comprese o separatamente a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0328/2134965 e chiedere di Michele.

CERCO per SNES i seguenti giochi: **Super The Empire Strikes Back** e **Super The Return Of Jedi**. Cerco per PlayStation il gioco **Snowracer '98**. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0337/983527 e chiedere di Maurizio.

SCAMBIO Rollcage (PAL) con gioco per Saturn (PAL) o GameBoy Color. Solo Milano. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0339/8900504 e chiedere di Sandro.

COMPRO materiale video su Transformer Autorobot sui recenti Biocombat Transformer. Compro esclusivamente Transformer Generation 2 usati per completare la mia collezione (completi di armi, schede di riconoscimento) in buono stato. Cerco anche codice segreto per videogioco per PlayStation di **Beast Wars Transformers**.
Per informazioni telefonare allo 0144/377025 dalle 14 alle 18 e chiedere di Mauro.

VENDO circa 40 riviste di videogiochi interamente dedicate alla PlayStation, anche ultimissimi numeri, in blocco a sole £30.000.
Per informazioni telefonare allo 02/90319419 e chiedere di Fabio oppure scrivere al seguente indirizzo *e-mail*: Fabio.Grossi@st.com

VENDO per Sony Playstation i seguenti titoli: **Lunar Silver Star Story Complete** (USA) e **Final Fantasy VIII** (USA), entrambi a £90.000 cadauno e **Legend Of Kartia** (PAL) a £70.000. Massima serietà richiesta. Spese a carico del ricevente.
Per informazioni telefonare ore serali allo 0429/51072 e chiedere di Michele.

COMPRO Neo-Geo, Leonardo, 3DO, Sega 32X, Sega Mega CD, Famicon, Hanimex, Interton, Saba, Atari 400, PC Engine, ecc. ecc. Possibilità anche di scambi!
Per informazioni telefonare dalle 19 alle 20:30 allo 0321/403258 e chiedere di Massimo.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi: **R-Type** (JAP) £28.000, **R-Type Delta** (JAP) £58.000, **Baby Universe** (PAL) £18.000, **FIFA 2000** (PAL) £68.000, **Final Fantasy VII** (PAL) £68.000. Vendo per PC **Alpha Centauri** a £48.000.
Per informazioni telefonare allo 041/995341 o scrivere al seguente indirizzo *e-mail* cyberalby@libero.it.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation: **NASCAR 2000** (PAL) £65000, **Formula 1 '99** (PAL) £60.000 e inoltre: Philips Compact Disc Interactive, per *videogames* e vedere film, con 9 CD inclusi: **Hotel Mario**, **Mad Dog McCree**, **Strip Poker Live**, **Guidare e Pilotare**, **Who Shot Johnny Rock?**, **Filmati: Venezia**, **Il rinascimento a Firenze** e 2 CD dell'enciclopedia elettronica multimediale Grolier, tutto a £1.200.000. Tutto tenuto in ottimo stato, e con le relative scatole.
Per informazioni telefonare allo 0332/201544 o lasciare un'*e-mail* a immaginefoto@freedomland.it

VENDO Neo Geo Pocket B/N con 2 giochi a £130.000.
Per informazioni telefonare allo 0347/7068291 e chiedere di Giuseppe.

CERCO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Thunderforce 5**, **Tekken 3**, **G-Darius**, **ISS Pro '98**, **Klonoa**, **Final Fantasy Tactics**, **Saga Frontier**, **Breath of Fire 3**, **Point Blank**, **Alundra** e altri.
Per informazioni telefonare dopo le 19 allo 0371/80417 e chiedere di Ferruccio.

CERCO console SNK Neo-Geo a cartucce (no CD), più giochi. Mi interessano anche giochi separatamente. Sono disposto a scambiare con PlayStation universale più **Tekken 3**, **Resident Evil 2**, **Ace Combat 2** etc... Tutto perfettamente funzionante e con imballi originali. Garantisco massima serietà. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0368/7186096 o allo 0549/997508 (solo nei week-end) e chiedere di Francesco.

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

NEGOZI IN FRANCHISING

infoline 045 8044939

nuovo corner telefonia

STRADONE S. FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453

VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430

VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848

VIA COL VIDEO S.PIETRO. IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535

VIA MONTENERO 1/A TREVIGLIO (BG) TEL 0363 305024

VICOLO CAMPANA 6 MANTOVA TEL 0376 223164

NUOVO PUNTO VENDITA

VIA MINGHETTI 2 LEGNAGO (VERONA)

IMMINENTE APERTURA DI NUOVI PUNTI VENDITA !!!

MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI

MAGAZZINO

CASH & CARRY

STR. S. FERMO 11/A VERONA

TEL 045 8009407 (4 LINEE)

fax 045 8044940

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE - TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A.- JAP -

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET

www.mmplanet.it

VISITA IL NOSTRO SITO !!!

CON MULTIMEDIA PLANET

POINT

OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

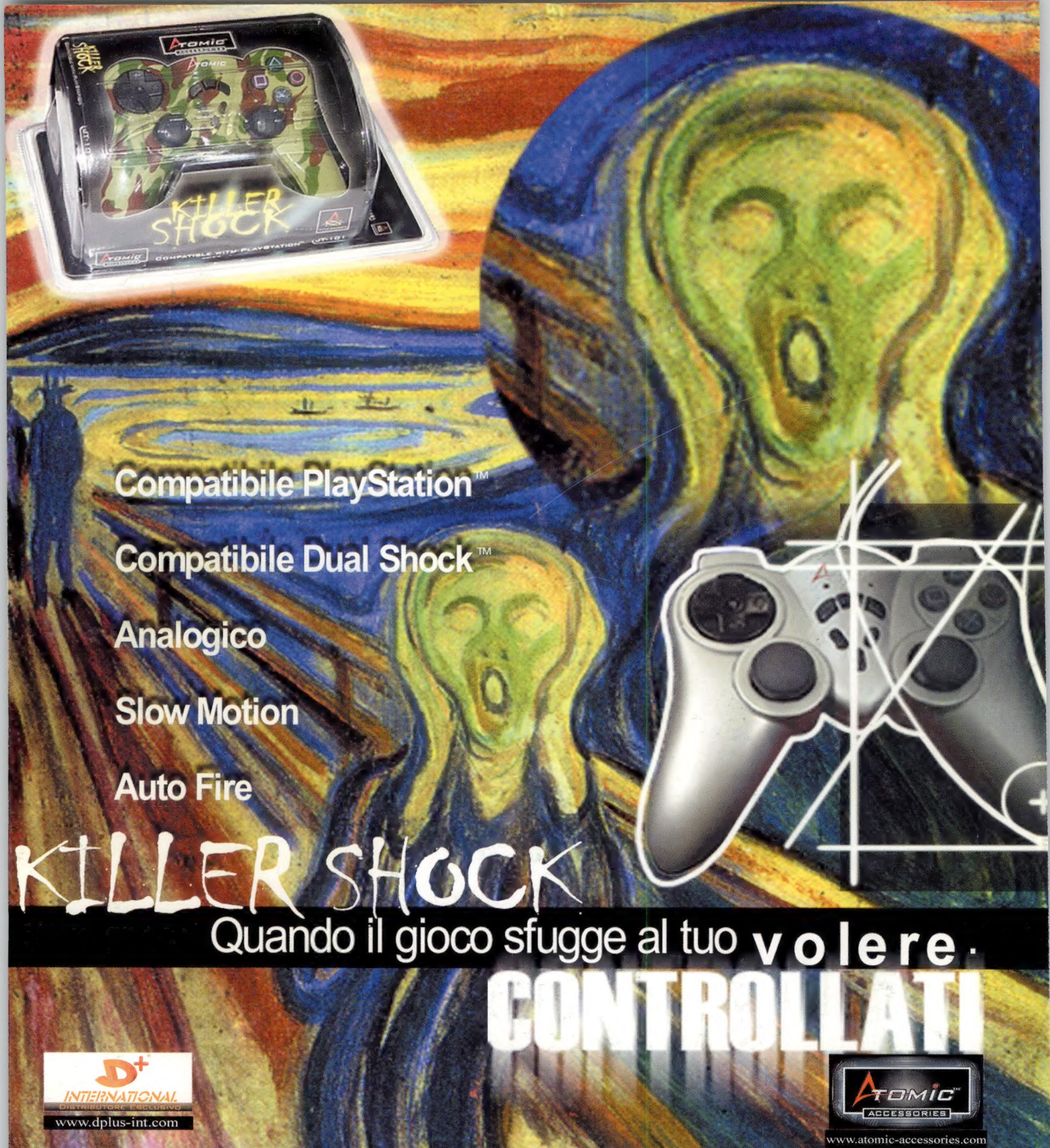
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL 045 8009453

PARTNER UFFICIALE HELLAS VERONA

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

EUROFASHION VERONA 045 582443



D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

D+ CENTER
LAVORIAMO PER DIVERTIRVI

CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche
Erbusco (BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate,
1 (BG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
SELENE CITTA' NEGOZIO
Viale Prealpi Erba (CO)

BABY PARK
Via Cesarea, 85R Genova (GE)
QUEEN COMPUTER
L.go Turati, 49 (TO)
GUALINI COMMERCILAE
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
PUNTO GIOCO
Via Cerlone, 12-14 (NA)
CASTOLDI
Via C. Cantù, 19
Cinesello Balsamo (MI)
DISCO PIU'
Via Quintilliano, 29 (MI)

IPER ORIO
Via Portico, 71 Orio Alserio (BG)
GISELGIOCHI
Via Dante, 37 Inveruno (MI)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI
Via Div. Alpina Cunnese, 2 (GE)
ETB
Via Roma 19, Velletri (RM)
OLIMPO VIDEO MUSIC
Via Puchoz 20, Tempio Pausana (SS)
G.G. INFORMATICA
Via S. Eurosia 12, Cesano Maderno (MI)

GIOCHI GARDEN
C.so Sempione, 33
Gallarate (VA)
TOSCANI ENTERTAINMENT
Via M. Dimezzopiano, 25G/H
Gubbio (PG)
CHARISMA
Via Castello 6, Desenzano
del Garda (BS)

Carrefour Italia

EUROMERCATO
SOFTWARE UNIVERSI
CENTRO COMMERCIALE emmezeta MERCATONE ZETA
PERGIOCO
MediaWorld

D+INTERNATIONAL S.R.L. Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. ++39 2 38199.200 Fax. ++39 2 38 199.201